№ 04 2013 187

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

ИГРОМАНИЯ

16+

В РАЗРАБОТКЕ

CYBERPUNK 2077
СОЗДАТЕЛИ «ВЕДЬМАКА» РАССКАЗЫВАЮТ О СВОЕЙ НОВОЙ КИБЕРПАНК-ИГРЕ

WATCH DOGS
РЕВОЛЮЦИЯ ИЛИ ЭВОЛЮЦИЯ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ?

REMEMBER ME
ВТОРЖЕНИЕ В ЧУЖУЮ ПАМЯТЬ

ВЕДЬМАК 3 ДИКАЯ ОХОТА
ЭКСКЛЮЗИВНАЯ ИНФОРМАЦИЯ С ЗАКРЫТОГО ПОКАЗА ИГРЫ

ВЕРДИКТ

CRYSIS 3
БИТВА АЛЬФА-САМЦОВ

TOMB RAIDER
ЛАРА ПЕРЕСТАЛА БЫТЬ ГРУДЬЮ И СТАЛА ЧЕЛОВЕКОМ

ALIENS: COLONIAL MARINES
ПРОВАЛ СО СКАНДАЛОМ

THE BRIDGE
ГЕНИАЛЬНАЯ ГОЛОВОЛОМКА ПО РАБОТАМ ГЕНИАЛЬНОГО ХУДОЖНИКА

ИГРЫ + НАУКА = ?
ЧТО СОВРЕМЕННАЯ НАУКА ДУМАЕТ О МУТАНТАХ, ЗОМБИ, БЕССМЕРТИИ, КОНТРОЛЕ РАЗУМА И ВИРУСАХ

NAUGHTY DOG
КАК СТУДИЯ, НАЧИНАВШАЯ С РАЗРАБОТКИ КЛОНОВ ЧУЖИХ ИГР, ПРОРВАЛАСЬ НА ИГРОВОЙ ОЛИМП

METAL GEAR RISING
REVENGEANCE

GEARS OF WAR
JUDGMENT

RETROVIRUS
SNIPER ELITE: NAZI ZOMBIE ARMY
IMPIRE
A VALLEY WITHOUT WIND 2
KILLER IS DEAD
PROJECT ETERNITY
THIEF
OBSCURE

WAR THUNDER

9 771560 258026 13004

SANTA MONICA

PlayStation Network

SONY

18+

GOD OF WAR
ВОСХОЖДЕНИЕ™

ЛЕГЕНДА НАЧИНАЕТСЯ...

ПРЕДАТЕЛЬСТВО РАЗЖИГАЕТ ОГОНЬ МЩЕНИЯ.
И ЭТО ПЛАМЯ ПОРОЙ СПОСОБНО ИСПЕПЕЛИТЬ ВСЕ ВОКРУГ – ЛЮДЕЙ, ГОРОДА И ДАЖЕ САМИХ БОГОВ.
ЛЕГЕНДА О КРАТОСЕ РОЖДАЕТСЯ В ПРИКВЕЛЕ КУЛЬТОВОЙ СЕРИИ GOD OF WAR. ОБМАНУТЫЙ БОГАМИ ОЛИМПА ВОИН СПАРТЫ ДАСТ ВОЛЮ СВОЕМУ ГНЕВУ И СДЕЛАЕТ ПЕРВЫЙ ШАГ ПО КРОВАВОМУ ПУТИ МЕСТИ...

До 8 игроков в онлайн-мультиплеере

GODOFWAR.COM

PS3
PlayStation 3

SONY
make.believe

РЕКЛАМА

ИГРОМАНИЯ

Приветствую!

В наш дружный редакционный коллектив ворвался хаос, смятение и паника! Потому что с этого номера в журнал вернулась — где-то тут начинаются фанфары, фейерверк и овации — рубрика «Почта». А вместе с ней и Светлана Померанцева, которая и до этого, в общем, никуда из редакции не пропадала, но теперь снова начала перед самой сдачей номера бегать по комнатам, трясти редакторов, какие темы им было бы интересно обсудить, и показывать всем ворох распечатанных на бумажках вопросов от вас, уважаемые читатели.

И без того нескучная жизнь неожиданно наполнилась новыми красками и слегка подзабытыми оттенками. Концепция раздела немного поменялась, но об этом Света подробно рассказывает во вступлении к «Почте», так что не буду отбирать у нее пальму первенства. Самое важное, что нужно знать, — вновь вовсю работает ящик *mail@igromania.ru*, на который мы ждем ваших умных, неожиданных, провокационных, забавных и просто интересных писем.

Впрочем, и помимо этой приятной активности, работа над номером была жаркой. Мы успели пообщаться с десятками разработчиков и издателей, почти у всех взяли интервью, на основе которых были написаны статьи в раздел «В разработке»: Watch Dogs, CyberPunk 2077, Project Eternity, Remember Me — и это только вершина айсберга.

После полутора месяцев поисков нам таки удалось найти общительного и разговорчивого биолога, который умеет излагать мысли не сухим языком науки, а доступными и понятными любому человеку словами, — это позволило завершить, наконец, давно запланированную статью «Игры + Наука = ?», посвященную проблематике различных научных и околонаучных феноменов в играх. Зомби, чудовищные инфекции, бессмертие... Подробности в рубрике «Спецматериалы».

Буквально за день до сдачи мы успели слетать в Варшаву и побывать на закрытой презентации третьего «Ведьмака», — и вы даже не представляете себе, насколько крута новая игра от CD Projekt RED. Читайте наш подробный отчет в разделе «Из первых рук».

Помимо этого редакции, первыми в истории отечественной игровой журналистики (по крайней мере, так нас заверили организаторы мероприятия), удалось побывать на D.I.C.E. Summit 2013 — это такое полузакрытое мероприятие, где самые именитые разработчики расслабляются, играют в гольф, пьют дорогие коктейли и попутно общаются на тему игр и выступают с докладами. Наши впечатления — в разделе «Центр внимания».

Отдельный разговор про рецензии этого номера. Такого накала страстей в редакции не было уже несколько месяцев. Во-первых, многие важные игры вышли аккурат под сдачу, кое-что мы даже вынужденно перенесли на следующий номер, потому что просто не хватило рук, глаз и времени. Сосредоточились на главном. Во-вторых, было какое-то невероятное число споров и обсуждений — на протяжении нескольких недель в любой перерыв обсуждались Crysis 3, Tomb Raider и... Aliens: Colonial Marines. Каждый находил в этих играх что-то свое, и было жизненно необходимо учесть все в финальных материалах. В особенности, конечно, по Colonial Marines: слепые ксеноморфы с их походкой покалеченного в боях льва Бонифация покорили сердца почти всех сотрудников.

Кстати, спешу поделиться важной новостью — с нами снова Саша Шакиров, уже в этом номере, на диске, вы можете посмотреть и послушать его мнение по Tomb Raider.

Рассказывать про этот выпуск можно еще долго, но место, отведенное под главредское, ограниченно. Все остальное вы узнаете непосредственно из статей. Переворачивайте страничку, мы начинаем.

Алексей Макаренков
makarenkov@igromania.ru

ИГРЫ + НАУКА = ?

Что современная наука думает о мутантах, зомби, бессмертии, контроле разума и вирусах, которые вызывают чудовищные мутации за считанные дни.

Подробности на *стр. 101*.

04 АПРЕЛЬ (187) 2013

ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор — Алексей Макаренков
Заместитель главного редактора — Надежда Недова

Редакторы — Геворг Акопян, Линар Феткулов, Дмитрий Колганов, Алена Ермилова

Дизайн и верстка — Михаил Карасев, *руководитель дизанерской группы*; Евгений Загатин, *дизайнер*

Корректура — Мария Луговская

WWW.IGROMANIA.RU

Руководитель проекта — Денис Давыдов

ИЗДАТЕЛЬ — ООО «Издательский дом «ТехноМир»

Адрес редакции — 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32

Генеральный директор — Азам Данияров
Директор издательства — Денис Давыдов
Учредители — Евгений Исупов, Александр Парчук

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ — ООО «Игромедиа» *www.igromedia.ru*

Тел/факс — (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы — Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Реклама — Ярославна Михайлова, Анастасия Елагина, Ирина Нечаева

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ — 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32

Тел./факс — (495) 231 2364
E-mail: — emelya@igromania.ru, vozvrat@igromania.ru

Менеджеры — Дмитрий Емельянов, Наталья Широкова

ДЛЯ СВЯЗИ

Тел./факс — (495) 231 2364
E-mail — mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE — Published by TechnoMir PH Ltd since 1997

Editor in Chief — Alexey Makarenkov (makarenkov@igromania.ru)
Games Editor — Gevorg Akopyan (gevorg@igromania.ru)
Contacts — 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123
Tel/fax +7 495 231 2364

АВТОРА!

В «Игромании» всегда есть место для талантливых авторов. Если вы считаете, что подходите нам, напишите на *mania@igromania.ru* и приложите образцы своих текстов. Место жительства большого значения не имеет.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Kontūrai» Ltd, Литва, Вильнюсский район, дер. Пашилайчай, ул. Вакарине, 1.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клаб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2013 © Igromania, 1997-2013

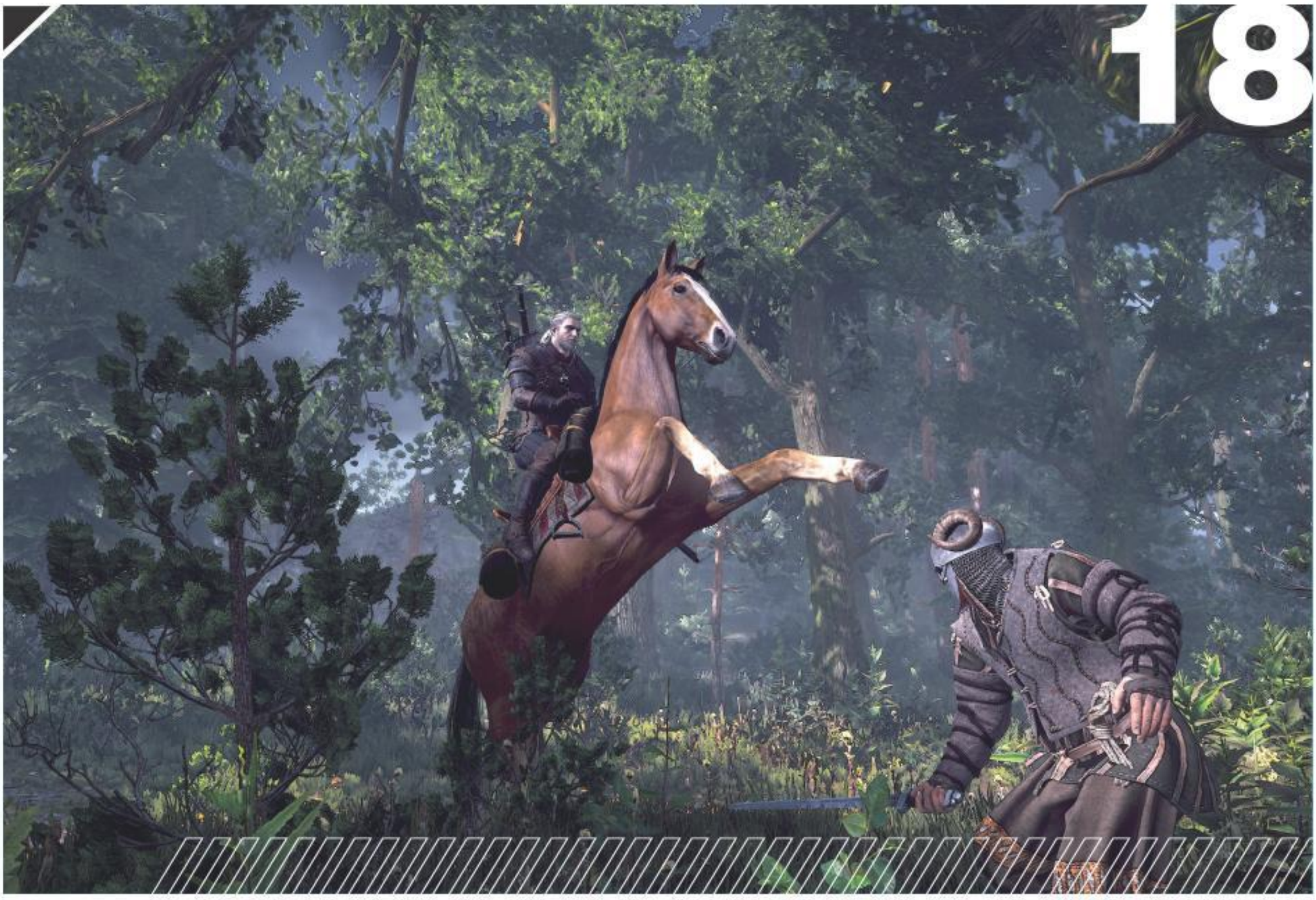
Тираж 142 300 Circulation 142 300

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mistake@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 23 апреля

Подписка на журнал «Игромания»:
Объединенный каталог «Пресса России» — Игромания DVD — индекс 20958
Каталог российской прессы «Почта России» — Игромания DVD — индекс 16753
Каталог «Роспечать» — Игромания DVD — индекс 36254

СОДЕРЖАНИЕ №04 (187) 2013



Ведьмак 3: Дикая охота Презентация и демо третьего «Ведьмака»

Watch Dogs Судья на покаянии

8-17 НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ
8 Не одной строкой

18-21 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
18 Ведьмак 3: Дикая охота

22-23 ИГРА ЗА МИНУТУ
22 Assassin's Creed 4: Black Flag
23 Thief

24-47 В РАЗРАБОТКЕ
24 ***Рейтинговая система игровых рубрик***
26 Remember Me
28 Watch Dogs
34 CyberPunk 2077
38 Killer is Dead
40 Project Eternity
44 Godus
46 ObsCure

48-61 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
48 Успех в Лас-Вегасе: D.I.C.E. Summit 2013
56 War Thunder

62-95 ВЕРДИКТ
62 Crysis 3
68 Metal Gear Solid Rising: Revengeance
70 Tomb Raider
73 Gears of War: Judgment
76 Aliens: Colonial Marines
80 The Bridge
82 Retrovirus
84 Impire
85 Special Forces: Team X
86 Rocketbirds: Hardboiled Chicken
87 Kentucky Route Zero — Act 1
88 A Valley Without Wind 2
89 Sniper Elite: Nazi Zombie Army
90 The Banner Saga: Factions March of the Eagles
91 Proteus * Cognition: An Erica Reed Thriller — Episode 2: The Wise Monkey
92 Мобильный дайджест

96-100 ОНЛАЙН
96 Дайджест онлайна

101-123 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
101 Игры + наука = ?
116 Собаку съели?

124-147 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
124 Железные новинки
130 Правила выбора — процессор

ИГРОМАНИЯ

Crysis 3 Выйти из кризиса!

Тесты

134 Игровая клавиатура Razer BlackWidow 2013 Ultimate Stealth Edition
135 Игровая мышка CBR CM 855GM
136 Видеокарта NVIDIA GeForce GTX TITAN
140 Игровой ноутбук ASUS RoG G46VW
142 МФУ HP Deskjet Ink Advantage 6525 e-All-in-One
146 Разумный компьютер за разумные деньги

148-153 ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

154-159 МОЗГОВОЙ ШТУРМ
150 Тест № 4. Апрель
151 Сканворд № 4. Апрель
152 Фотографическая память № 4. Апрель
155 Подведение итогов за №02/2013

КАЛЕНДАРЬ
157 Grid 2
158 Killzone: Shadow Fall

160 ОСОБОЕ МНЕНИЕ
160 Обрушились мечты

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Ведьмак 3: Дикая охота
Tomb Raider

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Crysis 3
Metal Gear Rising: Revengeance
Might & Magic Heroes 6: Shades of Darkness
Metro: Last Light

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:
1С-СофтКлаб.....2-я обложка
Ф-Центр.....3-я обложка
Новый Диск.....4-я обложка

В номере:
CTC.....25
Mail.ru Group.....6-7
Razer.....33

A Valley Without Wind 2 88
Aliens: Colonial Marines 76
Assassin's Creed 4: Black Flag 22
Be Together 92
City of Steam 97
Clear Vision 2 92
Cognition: An Erica Reed Thriller — Episode 2: The Wise Monkey 91
Cordy 2 93
Crysis 3 62
CyberPunk 2077 34
Dark Age of Camelot 99
Die for Metal 92
Die Hard 93
EVE Online 99
Gears of War: Judgment 73
Godus 44
Halo 97
Hawken 100
Heroes and Castles 94
Impire 84
Kentucky Route Zero — Act 1 87
Killer is Dead 38
March of the Eagles 90
Metal Gear Solid Rising: Revengeance 68
Metal Slug 2 93
ObsCure 46
Pixel Quest RPG 92
Prime World 99
Project Eternity 40
Proteus 91
Real Racing 3 94
Relic Rush 92
Remember Me 26
Retrovirus 82
Roar Rampage 92
Rock Runners 93
Rocketbirds: Hardboiled Chicken 86
Sniper Elite: Nazi Zombie Army 89
Special Forces: Team X 85
The Banner Saga: Factions 90
The Bridge 80
The War Z 97
Thief 4 23
Tomb Raider 70
War Thunder 56
Watch Dogs 28
World of Tanks 98
Year Walk 92
Zombie Road Trip 95
Zombies & Trains! 92
Ведьмак 3: Дикая охота 18
Легенды кунг фу 96

Тайны Лас-Вегаса: за кулисами игровой индустрии

Всем привет! Главное событие этого номера — 2013 D.I.C.E. Summit. Мало кто слышал о нем, быть может, это какое-то местечковое сборище, которое никому не нужно? Нет, ровно наоборот. Это элитный междусобойчик для гуру игровой индустрии, узкий круг: минимум прессы, никаких посетителей, ни единого постороннего лица. Здесь играют в гольф, пьют дорогие коктейли, а главное — читают интересные доклады и общаются про игры в неформальной обстановке.

За многие годы на D.I.C.E. еще не пустили ни единого корреспондента из России. «Игромания» стала первой в стране, кто получил аккредитацию. Подробный отчет о мероприятии вы можете прочитать в рубрике «Центр внимания», а на диске вас ждет еще один эксклюзив — большой репортаж с саммита: обзор самого мероприятия, много мини-интервью с титанами игрового рынка.

Средиземье в кино и в играх

В мире исчезающе мало миров (пардон за каламбур), проработанных столь же глубоко, как мир Толкина. Это цельная, непротиворечивая вселенная подобно слоеному пирогу собрана из нескольких произведений разных жанров. «Хоббит» — практически детская сказка. Трилогия «Властелин Колец» — приключенческий роман. Наконец, чуть менее известный широкой публике «Сильмариллион» — масштабный историко-мифологический труд, повествующий о сотворении мира и последующих эпохах.

Неудивительно, что миры Толкина взяли на заметку и мультипликаторы, и кинорежиссеры, и игроделы всех мастей. Мы подготовили для вас детальное исследование — какие игры и фильмы по Средиземью увидели свет за всю историю кинематографа и игровой индустрии.

Игры с элементами паркура

В 1987 году группа французских подростков организовала команду «Ямакаси», что в переводе означает «сильное тело» или «сильный дух». Они учились, используя элементы гимнастики, акробатики и боевых искусств, свободно двигаться в любом пространстве и преодолевать препятствия, превращая их из помехи в подспорье.

Постепенно увлечение переросло в спортивную дисциплину. С начала 1990-х паркур стремительно набирал популярность. В самых разных городах мира начали встречаться атлетичные юноши и девушки, именующие себя трейсерами. Безо всяких видимых причин они карабкались по стенам и носились по пересеченной местности, совершая невероятные кульбиты. Со стороны это смотрелось не хуже, чем трюки из первоклассного приключенческого кино. Так что очень скоро элементы паркура взяли на вооружение киношники. А затем и разработчики игр.

Наша апрельская «Десятка» целиком посвящена лучшим игровым проектам, в которых нашел применение этот необычный спорт.

Игровая культура

Игровая культура — совокупность всего, что рождают игры и их фанаты вокруг себя. Любительские кинофильмы и машинима, косплей и музыкальные клипы, песни и пародии. На Западе это явление уже давно в порядке вещей, а в России игровая культура раньше вовсе отсутствовала, но теперь понемногу развивается.

В этом выпуске: репортаж с церемонии вручения московской кинопремии создателям хорроров, на которой присутствовал Акира Ямаока, создатель саундтреков к Silent Hill... а также творчество и многочисленные веселые чудачества фанатов.

Новости игр

Больше игр — больше трейлеров. Зимнее затишье сменилось уличной слякотью, криками мартовских котов... и нескончаемым потоком роскошных видеороликов, презентующих новые игры. Мы, как и прежде, отбираем и переводим для вас самые лучшие — с субтитрами и комментариями от редакции.

В этом выпуске: очередной великолепный ролик StarCraft 2: Heart of the Swarm, а также целая россыпь эксклюзивного видео с презентации PS4. Тут и Killzone, и Watch Dogs, и Deep Down, и inFamous. Богатый выдался выпуск, не пропустите.

Новости индустрии

Важнейшим событием, как и ожидалось, стал анонс PlayStation 4. Сама презентация вызвала смешанные чувства, поскольку состояла из всего вокруг да около PS4, но не самой консоли. Рассказали о сервисах, показали новый контроллер, крупные игроделы выступили с анонсами игр под новое железо... А саму консоль так и не показали. В одном из более поздних интервью представители Sony признались, что еще сами не до конца представляют, как будет выглядеть устройство и какими точно характеристиками будет обладать его начинка. Времени на принятие решения у

них немного — так что мы с интересом следим за развитием событий.

Из других новостей: пиратская утечка сначала плаката, а потом скриншотов и видео четвертой части Assassin's Creed 4, дораспродажа остатков некогда величественного гиганта THQ, возвращение серии Thief, продолжение истории с консолью от Valve. У Брайана Фарго все хорошо, у создателей Aliens: Colonial Marines — плохо.

В общем, приятного просмотра.

Тем временем в Москве...

В этом месяце в столице состоялось целых две презентации. Сначала разработчики из BioWare Victory привезли рабочую версию нового Command & Conquer и дали подробное интервью о будущем проекте. Как вы уже знаете из нашего прошлого номера, это будет прямое продолжение классической серии стратегических игр, которое в будущем объединит в себе все три игровые вселенные: Generals, Command & Conquer и Tiberian Dawn, да еще и на условно-бесплатной основе.

А сразу вслед за этим состоялась российская премьера онлайнового гоночного симулятора Auto Club Revolution, который запускается прямо из браузера, но при этом претендует на звание полноценной

гоночной игры, не хуже, чем продаются в коробочных изданиях. Подробнее об игре рассказывает вице-президент рекламного отдела компании-разработчика.

Мнения

Мнения — не рецензии. Это сугубо личный и заведомо субъективный взгляд на те игры, которые запомнились нам в этом месяце. Редакторы «Игромании» дают волю эмоциям и делятся мнениями.

В этом выпуске: **Crysis 3**, **Aliens: Colonial Marines**, **Dead Space 3**, **Tomb Raider**, **презентация PlayStation 4** и, может быть, что-то еще.

Кстати, в кадре вы увидите не только Алексея Макаренкова, но и Александра Шакирова. И нет, это не «камео», а, как говорится, «камбэк». Александр снова работает в «Игромании».

Ретро: 5-10-15-20

Во что мы играли в этом месяце... но не сейчас, а пять, десять, пятнадцать и двадцать лет тому назад? Давайте перенесемся в те года и вместе вспомним четыре игры, для кого-то ставшие вехами игрового детства и юности.

В этом выпуске:

- **Valkyria Chronicles**
- **Enter the Matrix**
- **Parasite Eve**
- **The Settlers**

Тот самый Лас-Вегас...

...о котором мы уже сказали во вступлении. Тимур Хорев слетал в этот замечательный и очень коварный город и привез большой эксклюзивный репортаж с 2013 D.I.C.E. Summit. Он не публиковался на сайте и предназначен специально для читателей «Игромании».

Вас ждут: обзор самого мероприятия, отель-казино «Хард Рок» и именитые разработчики в приватной обстановке... Кадры из атмосферного «игрового бара». Интервью с Дженовой Ченом, создателем Journey... Джейк Соломон, случайно проболтавшийся о новой части XCOM... Беседа с главным танковым генералом индустрии — Виктором Кислым, главой Wargaming.net... Оптимистичный Рэнди Пичфорд, еще не подозревающий, каким провалом буквально через пару дней обернется релиз подшефного проекта... Отошедший от разработки, но по-прежнему деятельный Майкл Кэппс.

Словом, первые лица под прицелом нашей видеокамеры. Очень много первых лиц.

Perfect World

Узнай, кто ты в Идеальном Мире, и получи подарок!

**В самой популярной MMORPG России началась Великая битва!
Обновление «Возрождение династий» принесло
эпичнейшее PvP за всю историю Идеального мира.**

НАЧНИ ИГРАТЬ СЕЙЧАС И ПОЛУЧИ ПОДАРОК!

РЕКЛАМА

http://pw.mail.ru/igromania

Пройди тест и узнай, кто ты в Идеальном мире

Да
Нет

Физическая сила важнее мастерства?

Все люди как люди, а ты - бог и красавец?

Россомаха круче Циклопа?

Нравятся гаджеты, смартфоны, летающие мечи?

Готов к тому, что у тебя на голове будут расти крылья, а на подушке — оставаться перья?

Страдаешь от морской болезни?

Считаешь себя белым и пушистым?

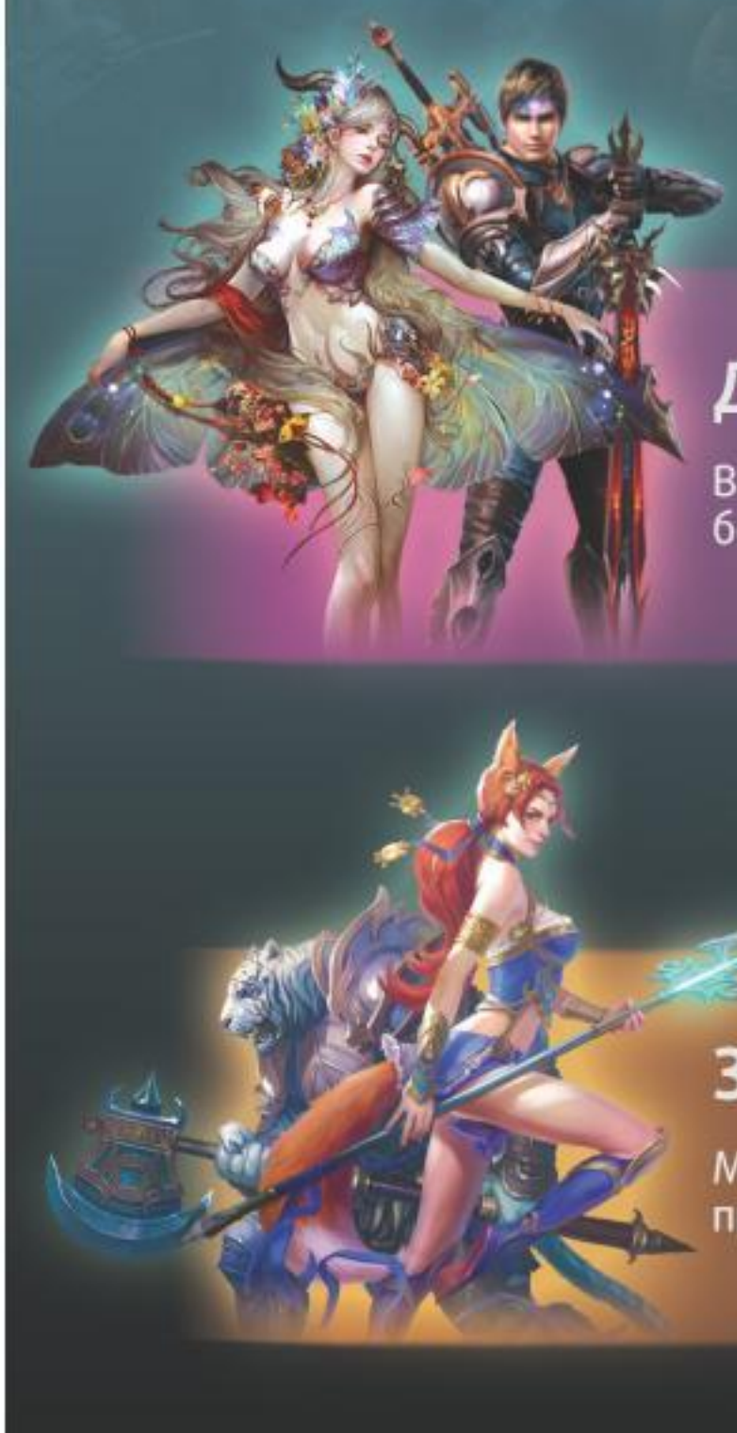
Люди | **Сиды** | **Древние** | **Амфибии** | **Зооморфы**

Люди

Лучшие воины и маги Идеального мира, оседлавшие летающие мечи.

Сиды

Красивые и элегантные создания с белоснежными крыльями.

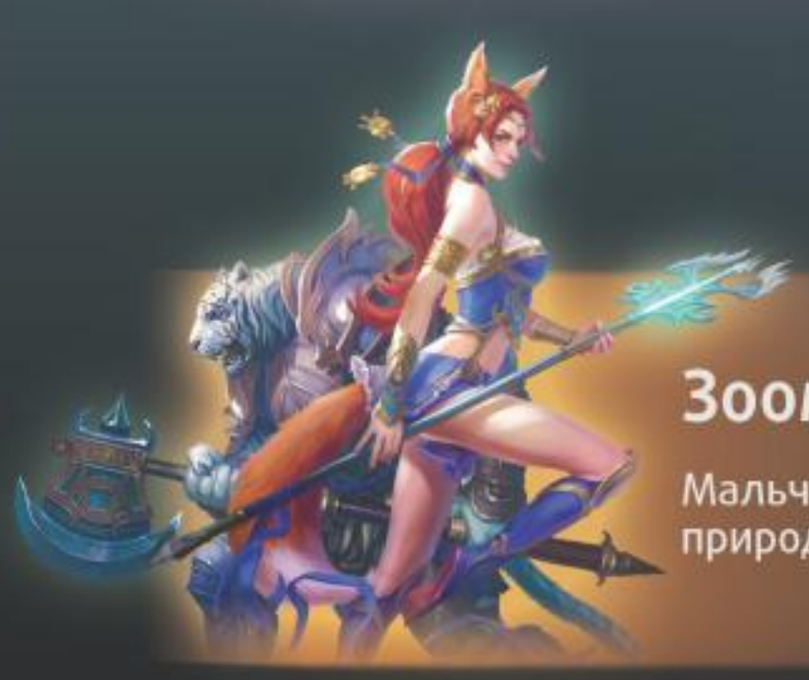


Древние

Великая раса, произошедшая от самих богов Идеального мира.

Амфибии

Морские обитатели, умеющие ходить по суше и парить в воздухе.



Зооморфы

Мальчики-тигры и девочки-лисички, использующие природную магию.

pw.mail.ru mail.ru games

Подготовила **Виктория Колосова**

НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ

Все самое важное, что случилось вокруг видеоигр за последнее время

PLAYSTATION 4

Анонс новой консоли от Sony: реальность и перспективы

Нет ничего скучнее анонсов, которых все ждали, и нет ничего увлекательнее, чем показ новых платформ и игр, которые еще никто не видел. Образованное противоречие представлением **PlayStation 4** не разрешилось: никому не удастся точно сказать, что ждет эту консоль. Сейчас, когда, кажется, и **Sony** не до конца еще определилась, что собирается с ней сделать.

О некоторых акцентах можно было смело говорить и до PlayStation Meeting. Социальная ориентация, мощь, медиарасширения — все это предполагали задолго до того, как о следующем поколении консолей начали говорить всерьез. Если бы не те самые восемь гигабайт GDDR5-памяти, удивлять Sony было бы нечем, но ей, пусть лишь и на пару минут довольно затянутой пресс-конференции, это все-таки удалось.

НЕТОЧНОСТЬ РАСЧЕТОВ

Цифры и буквы, сопровождавшие анонс PS4 и то, что происходило вокруг него, вводили в заблуждение и удивляли, заставляли задумываться и негодовать, радоваться и заранее мириться с некоторыми печальными тенденциями. Среди них, по крайней мере пока, не нашлось специальной защиты против игр с рук, о которой настойчиво сообщали слухи, — хотя Sony вполне может изменить свои планы, если захочет последовать примеру той же **Microsoft**, которая такую защиту наверняка объявит (может, когда вы читаете эти строки, уже объявила).

Цены на игры вроде бы остаются на месте, хотя точно никто сказать не может, что несколько настораживает. Консоль будет мощной, а потому недеше-

Если помните, в Sony уже покушались на классическую форму DualShock (бумеранг на презентации PS3), но теперь перемен, кажется, и правда не миновать.

Если верить Джонатану Блоу, он сам захотел работать с Sony и сам предложил им временную эксклюзивность.

вой (самые оптимистичные прогнозы начинаются у отметки в $400), и это стоило бы того, если бы не риск технических неисправностей, а также то, что подписка **PlayStation Plus**, которую Sony изобрела не так давно, может стать полноценной частью PS4, своеобразным аналогом **Xbox Live**. А это — дополнительные траты.

Не зацикливаясь на том, про что уже написали абсолютно все (саму консоль не показали, ну и что?), затронем принципиальные моменты. Обещания сделать каждую игру скачиваемой через PlayStation Network в 2013 году никого не удивляют, как и максимальная приближенность новой консоли к персональному компьютеру, на который, по сути, навесили ярлык Sony и снабдили специальной операционной системой. Кто-то за это ее ругает (как же так, консоли стали тем, чему себя столь долго противопоставляли), а разработчики радуются — проще разрабатывать и переносить игры, не нужно работать с Cell, который, конечно, мощный, но слишком мудреный.

От этого и минусы. Так, вменяемую обратную совместимость с предыдущей PlayStation и ее онлайн-средой не реализуют (это технически невозможно), из-за чего продать свою PS3 сразу же после выхода новой консоли не получится (если вы, конечно, планировали это сделать). Но если совсем немного подождать, то появится сервис **Gaikai**, который в своей доработанной версии позволит за определенную плату получать доступ к библиотеке всех предыдущих консолей компании, что любителям ретроигр наверняка очень понравится.

Кнопка «Share», позволяющая делиться особенными моментами из игр в социальных сетях за счет того, что консоль записывает последние 15 минут игры, возможность просматривать, как и во что играют друзья, даже если у вас нет в коллекции нужной игры, быстрая операционная система, много других задумок — PlayStation 4 собирает очень много всего и надеется, что что-то, будь это хотя бы тачпад на новом DualShock, лишивший консоль таких привычных «Start» и «Select», вам обязательно понравится.

Если нет, то возьмут самым простым — визуальной составляющей. Тут и симпатичные меню, и картинка замечательная, и расчет на максимальное удобство как для разработчиков, так и для игроков. Первым так точно все очень нравится — возьмите хотя бы новейшую **The Witcher**, уже объявленную для PlayStation 4 (читайте статью по игре в рубрике «**Из первых рук**»). Это показательный момент, говорящий о том, что Sony готова работать со сторонними разработчиками, а главное, что они готовы с ней работать. И пусть вас не вводит в заблуждение то, что с **Vita** число сторонних разработчиков в день анонса было таким же впечатляющим, а потом все попрятались. Все-таки новая домашняя консоль — это совсем другое.

МУЛЬТФИЛЬМЫ

Sony выбрала не самую удачную игру для того, чтобы показать свою новую консоль. Никто не сомневается, что **Knack** может оказаться очень хорошей, — за разработку отвечает один из авторов **Crash Bandicoot**, **Jak and Daxter** и **Ratchet & Clank**, а помогает ему подразделение Sony из Японии, которое плохих игр никогда не выпускает. Но по тому, что показали на конференции, сложно составить какое-то целостное впечатление, слишком сложно сказать, что планирует Sony, какая это будет игра и почему ей уделили столько внимания, так ничего толком и не показав. Амбиции Sony создать серию, которая могла бы принести ее внутренним студиям статус «Pixar игровой индустрии», остаются нереализованными уже много-много лет.

Это старая история, которая началась на PlayStation 2, а на PlayStation 4 она вряд ли закончится. И Jak and Daxter, и Ratchet & Clank, и многие другие игры компании были попытками найти особенную нишу, которая была бы очень востребована у части аудитории. Создается новая вселенная с мультяшными героями и ярким миром, пригла-

Кадзуо Хираи на презентации не появился, хотя главе компании все-таки стоит представлять такие важные продукты лично.

шаются сценаристы, которые заставляют персонажей шутить через слово, и все это подкрепляется красивой графикой. Sony пробовала такое не раз — и ни разу это не срабатывало так, как компании хотелось.

Судя по всему, Knack рассчитана на ту самую труднодостижимую семейную аудиторию, которая вряд ли захочет купить консоль на старте. Без нее успеха Sony добиться не получится, так что, возможно, это и была одна из причин того, что Knack показали до **Killzone**.

Но тогда презентацию имело смысл сделать более обстоятельной, убеждать не столько именами разработчиков, сколько видео самой игры, которого не было достаточно, чтобы убедить всех в больших планах Sony на этот проект. У Knack есть все шансы оказаться чем-то большим, когда игра приблизится к релизу и станет яснее, чем конкретно хорош этот юмористический платформер-головоломка. Но если Sony рассчитывала им хотя бы кого-то заинтриговать, то у нее получилось не очень удачно: во время конференции были намного более интересные анонсы, а судят, как известно, очень часто именно по первому впечатлению.

ПРОЕКТНАЯ МОЩЬ

Презентация PlayStation 4 просто не могла обойтись без новой Killzone, особенно с тех пор, как показ **Killzone 2** на E3 2005 стал одним из ключевых событий уходящего поколения, уже ставшего легендой. В Японии с числом четыре связано множество суеверий, ее освещают символом смерти и стараются не использовать без особой необходимости. Но новую консоль все-таки не рискнули оставлять без цифры, не нарушив тем самым важную для компании традицию, тем более что только новая цифра может эффектно убедить покупателей в том, что консоль действительно новая. С Killzone поступили по-другому, оставив ей перспективный подзаголовок **Shadow Fall**. Это по-прежнему футуристический шутер, отличающийся невероятной по современным меркам графикой, но ставящий свои акценты на этот раз немного по-другому.

Shadow Fall появится на запуске консоли и, по задумке Sony, должен убедить фанатов жанра среди других консолей восьмого поколения выбрать именно ее. Вряд ли компания надеется выпустить новую **Call of Duty** или **Halo**. В принципе, свою нишу Killzone уже занимает, вопрос в том, сумеет ли **Guerrilla Games** ее расширить до тех пределов, которые бы устраивали руководство. Чтобы вернуть утраченные позиции, Sony должна сделать PlayStation 4 прорывной во всех направлениях, и представить какого-то заметного продвижения без удобного онлайна и новых идей в шутерах от первого лица для платформы просто невозможно. Killzone: Shadow Fall — очень красивая игра, которая заимствует, заимствует и заимствует. Замедление времени, убийства в стиле **Dishonored**, ощущения от стрельбы как в Call of Duty, большой размах лучших футуристических экшенов — все это у игры уже есть, а чего ей пока не хватает, так это оригинальности, собственного лица и каких-то новых подходов.

К сожалению, настоящих скриншотов из Drive Club пока нет, приходится довольствоваться мутными кадрами из трансляции. Но выглядит игра фантастически, поверьте.

Зато этого полным-полно у следующей игры, представленной Sony, первой по-настоящему интригующей задумки, которая разбавит время в ожидании первой **Gran Turismo** следующего поколения. **Polyphony Digital** уже разочаровала поклонников серии тем, что очередная часть великого гоночного франчайза готовится для PlayStation 3. Может, в каком-то виде ее и можно будет наблюдать на PlayStation 4

После показа нового Killzone все стали шутить о том, что ролик ненастоящий, но графика там все же игровая и ничего сверхъестественного в ней нет.

БЕГ КРОССОМ

Восьмое поколение консолей не сменит седьмое так же легко, как это происходило прежде. Очень многое в видеоиграх поменялось за последние годы, и никто не может позволить себе прямые риски: вкладывать в новые, дорогие, требующие внимания платформы и рассчитывать на моментальную отдачу больше не получится. Не одна студия на этом погорела в середине 2000-х, а в 2010-х желающих рисковать еще большими суммами окажется еще меньше. Поэтому нас, скорее всего, ждет промежуточная стадия, на которой эксклюзивы для PS4 и следующего Xbox появляться, конечно, будут, но те игры, которые управляют современной индустрией, крупнобюджетная мультиплатформа от Activision, EA и Ubisoft, еще долго продолжат выходить на PS3 и Xbox 360, где издателей по-прежнему ожидают высокие прибыли и все сокращающиеся затраты.

Винить их не в чем — это объяснимое и ожидаемое поведение от компаний, которые живут не в воображаемом мире любителей видеоигр, а в мире финансовой отчетности, встреч с инвесторами и прочих замечательных событий. Седьмое поколение, само того не желая, затянется, а в подтверждение этому — несколько проектов, которые станут лицом первой волны так называемых «кроссген-игр».

ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG

Никто сильно не расстроился бы, пропусти Ubisoft хотя бы один год. Но нет, новый Assassin's Creed уже есть, сопровождается он не только подзаголовком, но и цифрой четыре. Не смотрим в сторону сеттинга (пираты, корабли), а смотрим в сторону содержания: Ubisoft обещает открытый мир с множеством огромных локаций. Ради этого работу над игрой, начавшуюся полтора года назад, распределили между восемью студиями со всех континентов. Возможно, они столкнулись бы с меньшим числом трудностей, иди разработка только под PC и PS4, но это для такого крупного проекта стало бы нерентабельно. Владельцы PS4 могут ожидать улучшенной графики и использования возможностей нового DualShock — и на этом, пожалуй, все. Ждите года 2015-го или даже 2016-го для кардинального рывка. А за подробностями по игре — добро пожаловать в рубрику «Игра за минуту», где собрана почти вся информация про Black Flag, известная на данный момент.

DIABLO 3

Blizzard вписывается сюда не лучшим образом. Хотя компания и известна портами своих лучших игр на консоли, ее всегда воспринимают в ранге большого PC-игрока, и даже приход Diablo 3 на PlayStation вряд ли исправит положение — тем более что для серии экшен-RPG это далеко не первый случай. Странной эта затея выглядит хотя бы потому, что компьютерная игра, в которую все, кому надо, уже успели поиграть, пересекает два поколения, где, судя по всему, будет выглядеть немного по-разному. Но начнем с общих черт. Возможности играть без подключения к интернету, сессии локального мультиплеера на четырех человек за одним телевизором и без сплит-скрина, оптимизированное под геймпад управление — все это будет на обеих PlayStation. Совсем другое дело — продвинутые социальные функции. Здесь PS4 смотрится намного выигрышнее, что неудивительно, учитывая, что вся система была спроектирована с их учетом, а то, что внешних отличий с PC-оригиналом видно не будет, понятно и так. Еще один ожидаемый, но приятный штрих: все обновления, когда-либо вышедшие для Diablo 3, войдут во все консольные релизы.

WATCH DOGS

Другая игра Ubisoft тоже только мечтает быть следующим поколением. Интригующая концепция (см. превью в этом номере), но все возможные ограничения ныне существующих платформ не позволят с этим проектом разойтись слишком далеко. Как и в случае с Black Flag и многими другими играми, Watch Dogs разрабатывают с расчетом на мощный PC, а уже затем переносят на консоли, вырезая и вставляя нужные элементы. Игра должна появиться на запуске PS4, и если ей не удастся показать, ради чего делать апгрейд, то продавать консоль Sony будет не так просто. Вероятно, поможет версия для устаревшей PS3, которую, судя по полученным комментариям, сделают в дикой спешке. То, что мы увидим на PS4, будет куда ближе к изначальному видению, а значит, за Watch Dogs надо внимательно последить во всех ее интерпретациях. Только так можно будет понять, стоит ли улучшенная версия игры дополнительных трат.

DESTINY

Новая большая игра от создателей Halo, всегда обреченная на заранее проигрышное сравнение с предшественницей. Destiny рассчитывает дожать седьмое поколение консолей, одновременно начав исследовать возможности восьмого. С виду это еще один фантастический шутер про космос и далекое будущее. Думается, если бы не имя разработчика, на него бы сразу внимание обращать не стали — по крайней мере, до того, как узнали бы об игре больше хоть каких-то подробностей. Самое интересное тут в деталях: уже упомянутое в материале совмещение онлайна и офлайна здесь подразумевается изначально, на нем строятся совершенно все особенности игры, изначальная концепция. Наверняка в Destiny заложены многие идеи, которые у Bungie возникали еще во время полировки мультиплеера Halo. Теперь в лице Activision у них есть достаточная финансовая поддержка, чтобы все это привести в порядок и наконец-то реализовать так, как всегда хотелось. Destiny вполне может стать следующим шагом для шутеров от первого лица с MMO-амбициями, и проторнее всего им будет на PS4, где весь функционал с незаметной интеграцией онлайна придется как нельзя кстати. Не говоря уж о том, что Bungie, вырвавшись от Microsoft, решила подарить пользователям PlayStation эксклюзивный контент, которого в других версиях, по крайней мере поначалу, не будет.

(все-таки седьмое поколение в ближайшие несколько лет окончательно из картины мира пропадать не собирается), но даже в этом случае Gran Turismo будет половинчатым сиквелом, который не сможет использовать возможности новой консоли на полную катушку, везде страдая от ограничений, вводимых ее предшественницей.

ПЕРЕГОНКИ

Другое дело **Drive Club** от **Evolution**, студии, создавшей **MotorStorm**. Она располагает к себе совершенно иным образом, концентрируя внимание на социальных функциях, на том, как вы взаимодействуете с окружением. То есть именно на том, что преданные любители автогонок считают особенно важным.

Это игра о тактильных ощущениях — о том, как вы чувствуете, что именно вы усаживаетесь в кресло машины и именно вы готовитесь к заезду, о том, что за атмосфера окружает автомобили, трек и людей вокруг. Без этого ощущать себя полноценным участником гонок не выйдет. Похоже, Evolution — первые, кто сообразил, что антураж в любом виде спорта важен ровно настолько же, насколько и содержание. А содержание у Drive Club тоже сильное. Игра предлагает асинхронные соревнования клубов гонщиков по всему миру, что наверняка понравится людям, которые всегда чувствуют нехватку времени на полноценный мультиплеер.

Социальные функции обещают стать одной из важнейших составляющих стратегии PlayStation 4, и Drive Club показывает почти все, на что способна новая консоль. Конечно, важная роль отводится внешнему виду, детализации, эффектам. Конечно, не обходится без ключевых лицензий и разнообразия режимов. Но важнейшая особенность, которую предлагает Drive Club, — это онлайн в офлайне, интеграция сетевой составляющей до такой степени, что ее перестаешь замечать. Все функции, ставшие привычными за седьмое поколение консолей, новая игра Evolution объединяет в единую систему, предлагающую находить противников и создавать командные заезды с друзьями максимально просто. PlayStation 4 сделает так, что вам не придется задумываться о том, что хотелось бы с кем-то сыграть, — сама игра предложит вам варианты, и придется лишь определиться с выбором.

В свете всего этого анонс следующей части **inFamous**, названной **Second Son**, немного разочаровывает. То, что нам показали, скорее было рендером, чем игрой. То, что **Sucker Punch** выделяет в качестве особенностей игры боязнь преследования и всеобщего контроля, вряд ли можно назвать оригинальной тематикой, не говоря уже о том, что **Watch Dogs** собирается высказаться на эту тему куда обстоятельнее.

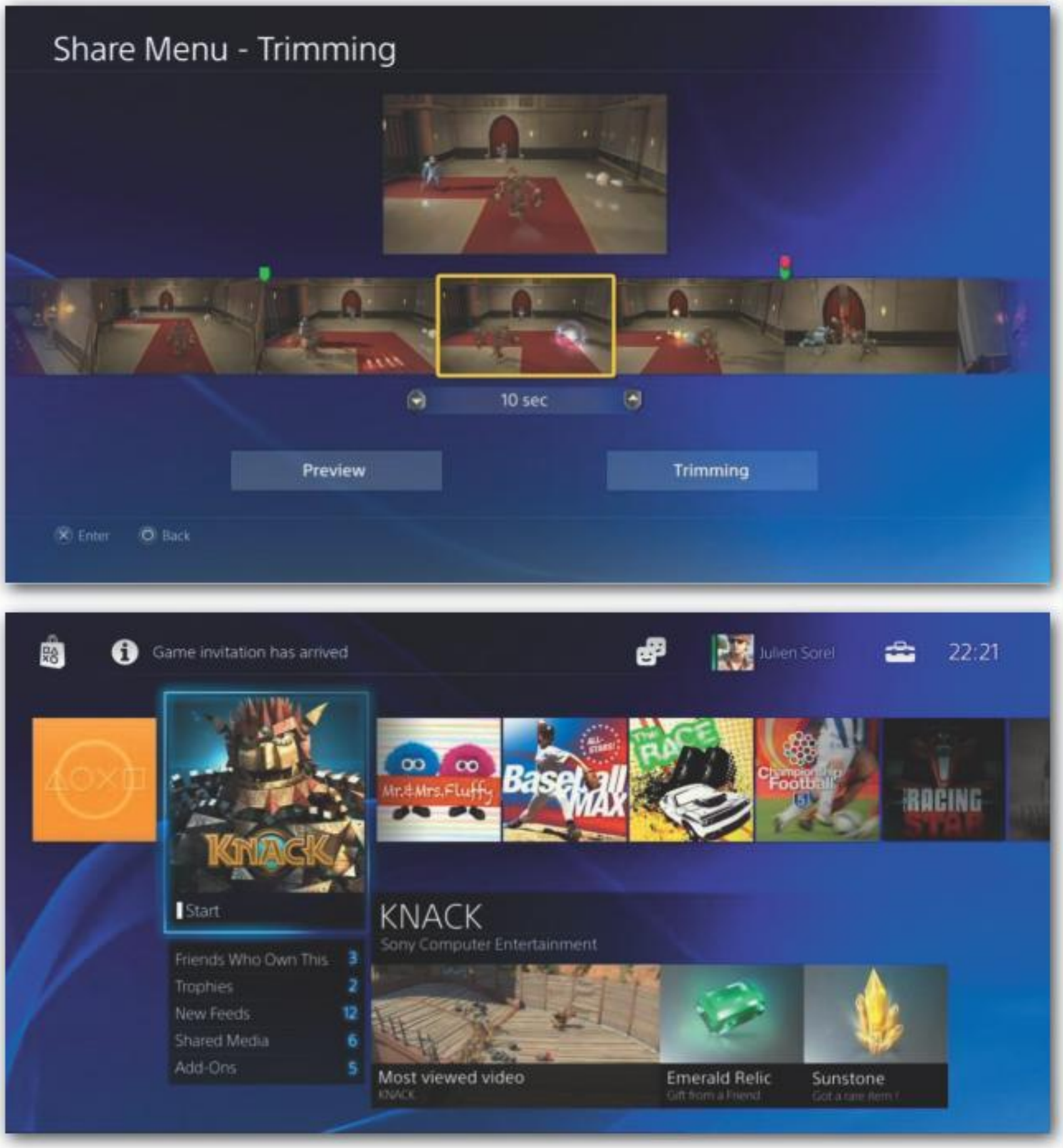
Чем же новая inFamous будет пытаться удивлять — вообще остается загадкой. Сложно предположить, какие планы на эту игру у Sony и что за роль у Second Son в линейке будущих проектов. Возможно, у тактики точечных изменений, когда игра намеренно подается как совершенно новая, а не как сиквел, есть преимущество. Для людей, которые не знакомы с серией, это облегчит барьер входа, а остальным даст почувствовать, что продолжение пытаются оживить, а не делать от безысходности один сиквел за другим, наблюдая за тем, как падают продажи.

ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ

Но если посмотреть на то, как ведут себя сторонние разработчики, то анонсы, сделанные внутренними студиями Sony, покажутся куда более удачными, хотя и менее неожиданными. Судите сами: из представленных для PlayStation 4 проектов, разрабатываемых специально под эту платформу, только **The Witness** от Джонатана Блоу, моментально ставшего знаменитым после выхода **Braid**, имеет законченные формы, оставаясь при этом лишь временным эксклюзивом, да и то, похоже, с возможными оговорками.

Явно вдохновленная **Myst** игра от Блоу еще должна многое доказать, но это хотя бы не технологическая демонстрация, а более-менее готовый чертеж, по которому можно что-то делать. Это не расплывчатые обещания **Capcom**, подкрепленные красивейшим роликом абсолютно новой экшен-RPG **Deep Dawn**, который, впрочем, вряд ли будет иметь много общего с финальной игрой, в первую очередь — в плане графики.

Хотя по сравнению с появлением президента **Square Enix** Ёити Вады, который обрадовал публику анонсом анонса, посвященного тому, что на новой консоли Sony появится «некая новая **Final Fantasy**», все остальное, что происходило на конференции, казалось очень впечатляющим, детальным и подробным. После фиаско с тринадцатой и четырнадцатой частями это уже ничего не значит: японские RPG больше не воспринимаются так же, как они воспринимались хотя бы в начале предыдущего поколения, а потому какой-то особой реакции такой анонс — тем бо-



На PS3 у Sony никак не получается сделать онлайновый магазин красивым и удобным одновременно, хотя недавно там был масштабный редизайн. Все надежды на PS4.

лее анонс ожидаемый — вызывать не может. Вероятно, кто-то забыл напомнить Sony, что японские издатели за последние пять лет растеряли свое влияние, а может, Sony рассчитывала, что одной лишь ностальгии по старым временам будет достаточно, чтобы это влияние вернуть.

ПОКАЖИ СЕБЯ

Нужно напомнить, что схожим образом показали себя и многие внутренние студии Sony. **Media Molecule**, **Quantic Dream** и другие команды, от которых на PS4 в первую очередь и ждут подвигов, пока к ним не были готовы. Появившийся на сцене Дэвид Кейдж рассказывал про графику и мощь новой PlayStation, утверждая, что от следующего шага видеоигры отделяет число полигонов, которое тратится на лицо персонажей. Лицо старика, отсылка к презентации тринадцатилетней давности скорее убедило, чем нет, но если Кейдж считает, что этого хватит, чтобы создать убедительных виртуальных людей, то он, скорее всего, ошибается.

Как сценарист Кейдж должен понимать, что живыми персонажей делает не только то, как они выглядят, а то, как они говорят, что они говорят, их поведение, манеры, привычки. Если в проекте, который последует за **Beyond: Two Souls**, он этого не учтет, скачка в качестве сценариев, на что так надеются разработчики и игроки, может не произойти. Из-за этого рост в других компонентах будет сдерживаться, и все вложения окажутся напрасными.

Не было более убедительным и выступление Media Molecule. От них, понятное дело, требуют новой **LittleBigPlanet**, которая бы смогла вслед за Knack привлечь на платформу более широкую аудиторию, а заодно и показать, что контроллер Move никто в Sony забрасывать не собирается, его функционал только улучшат. Со стилистикой и идеями у Media Molecule всегда хорошо, но судить о том, что они готовят, пока сложно — то же самое можно было бы сказать и обо всей презентации PS4. Слишком много концепций, идей, в том числе хороших и перспективных, но слишком мало фактов.

Такое впечатление складывается во всем, но и разочарованием назвать анонс PlayStation 4 не получается. Sony показала очень много важного и интересного для индустрии, и мы, отбросив весь скепсис, не можем не порадоваться предложенному функционалу.

Да, презентация PlayStation 4 смахивала на презентацию PlayStation Vita больше, чем хотелось бы, но никто не мешает Sony решить проблемы обеих консолей вовремя. Впереди E3, за ней последует напряженный праздничный сезон, но решаться все будет гораздо позже. Станет PS4 успешной или нет, вывод напрашивается один: пока это поколение полностью не вступит в свои права, любой прогноз будет требовать проверки и вызывать сомнения. Наверное, это и делает игровую индустрию неподражаемой и намного более увлекательной, чем другие развлекательные сферы, где многие вещи зачастую легко и точно просчитываются аналитиками. ■

Первые кадры на движке UE4 мы видели уже давно, но они все еще впечатляют.

ДЕЛО НЕ В ТЕБЕ

Sony разорвала отношения с SuperBot

Символ компании — робот-силач, но взять необходимую отметку с первого раза не удалось даже ему.

Еще недавно казалось, что у новой студии **Sony** есть все шансы на то, чтобы сделать нечто хорошее и добиться признания. У **SuperBot** вроде бы было все: ресурсы платформодержателя, еще далеко не добитые и не израсходованные, опыт ключевых людей в игровой индустрии — не такой большой, как хотелось бы, но, тем не менее, солидный.

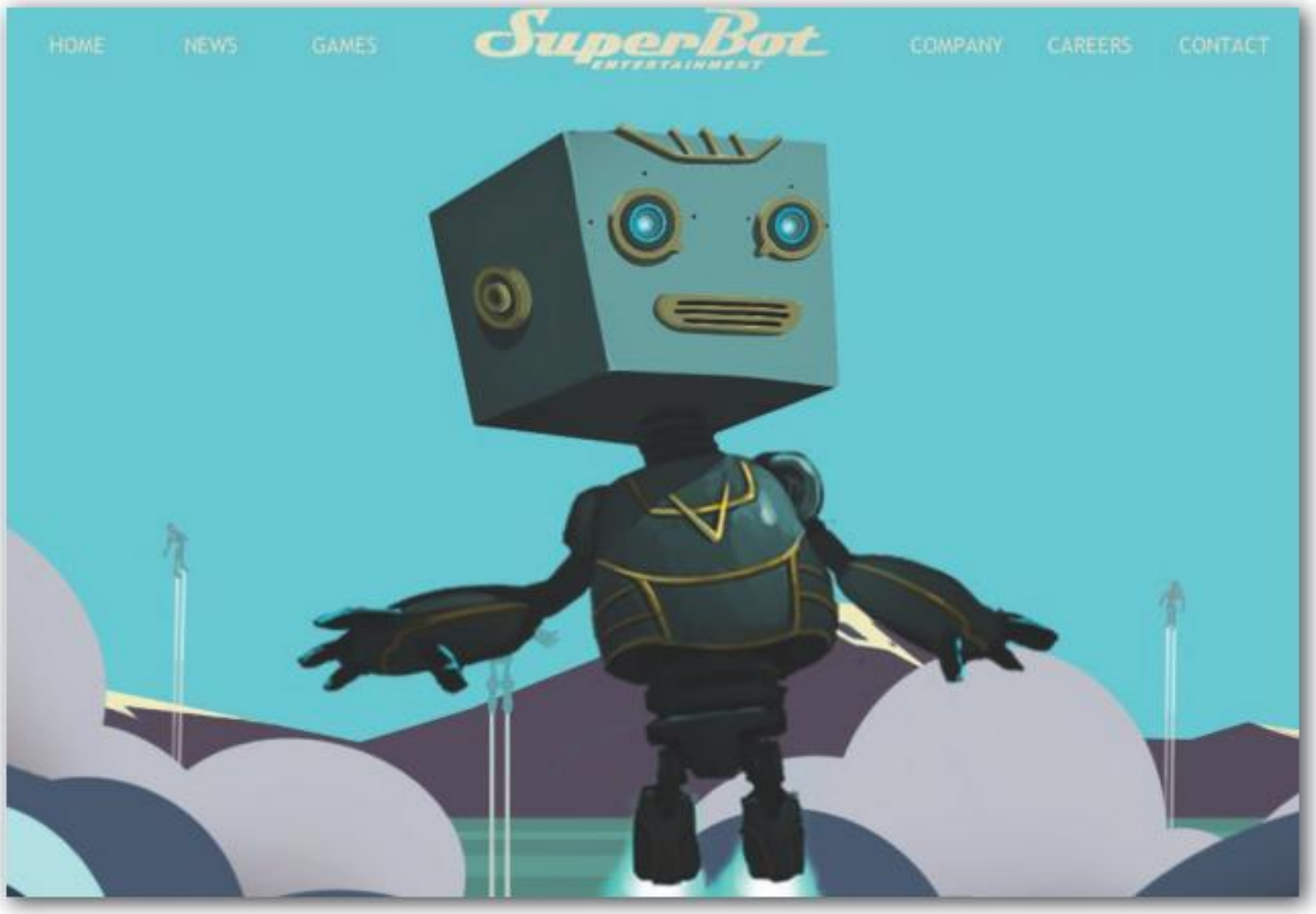
Разработка **PlayStation All-Stars Battle Royale**, проекта, который должен был стать стартом новой большой серии Sony, почти не затягивалась, все шло по плану. Удалось даже перехватить несколько персонажей у сторонних разработчиков, которые бы привлекли внимание тех, кого не увлекают бои Натана Дрейка с рэпером Параппой. И игра, если не обращать особого внимания на то, что это довольно наглый клон серии **Smash Bros.**, получилась не такой уж плохой. Продажи, впрочем, оказались удручающими — едва добрались до отметки в полмиллиона копий, и это если прибавить цифры Vita-версии. Ситуация довольно обычная: не все сериалы добиваются финансового успеха с первой попытки, в игровой индустрии нужно мыслить перспективами. Но **SuperBot** второго шанса не дали.

СРОЧНЫЙ РАЗРЫВ

Мышление Sony в этой ситуации, впрочем, все же кажется разумным. Они вложили деньги, но не получили нужной отдачи. Хотя если рассуждать исключительно с художественной точки зрения, на время забыв про финансовую, то перспективы у серии точно были. Многие проблемы можно было решить, подретушировав оформление и продолжив работу над содержанием. Некрасивый интерфейс стал бы намного симпатичнее, лучшие бойцы сохранили бы свой класс и выучили несколько приемов, а те, кто казались лишними, отправились бы на курсы переподготовки или и вовсе исчезли.

Но помешал этому целый ряд причин. Главная из которых — Sony сейчас не в том финансовом положении, чтобы заглядывать слишком далеко и планировать слишком многое. Компания всегда давала большим авторам шанс и всегда верила в свои студии, даже когда их игры не приносили особых денег (см. **ICO** и **Shadow of the Colossus**), но ее доверие не может быть безграничным. В такой неприятной ситуации лучше расстаться раньше, чем позже.

Выяснения отношений в этом случае и так затянулись, все-таки игра вышла не вчера. Ничто не мешало поступить Sony так сразу, только узнав то, что во всех регионах, включая самый предпочтительный — европейский, — PlayStation All-Stars Battle Royale показала очень слабые результаты. Стало понятно, что двум сторонам явно не по пути. Одна учится по дороге и мечтает со временем разработать тот файтинг, которым была бы довольна, — команда там и правда очень профессиональная (многие люди раньше работали с создателем **God of War** Дэвидом Джаффе). Но этих планов не видит другая



сторона, считающая, что результат должен быть немедленным. Издатель явно давил на разработчика, в особенности по срокам. Заметно, что PlayStation All-Stars Battle Royale доделывали в последний момент, подсознательно осознавая, что будущего нет, а если оно и есть, то связано немного с другим проектом.

А когда-то все выглядело по-другому. Перспектива длинной серии, которая развивалась бы и в ширину, и в длину, очень привлекала SuperBot: любая молодая студия без инди-амбиций в голове мечтает получить мощное покровительство каких-то больших и богатых людей. Что именно и когда именно пошло не по плану, сегодня сказать уже сложно. Все официальные заявления, которые мы внимательно перечитали перед подготовкой этого материала, звучат спокойно, без извинений и излишней драмы, хотя понятно, что люди, знакомые с реальными обстоятельствами, вряд ли скажут такое.

Это видно по остаточным признакам — по тону заявлений, по свидетельствам инсайдеров, утверждающих, что мировое соглашение не могло быть мировым просто по определению. Вряд ли SuperBot стоит винить кого-то, кроме самих себя, — они знали, на что идут и что их ждет в случае неудачи, которую, к сожалению, заранее предвидеть не удалось. А тут еще и проблемы с поддержкой со стороны издателя, и внутренняя неразбериха, по слухам, помешавшая проекту стать таким, каким он должен был стать.

Под руководством SuperBot представленная линейка могла стать больше и проработаннее, но этим придется заниматься другой команде.

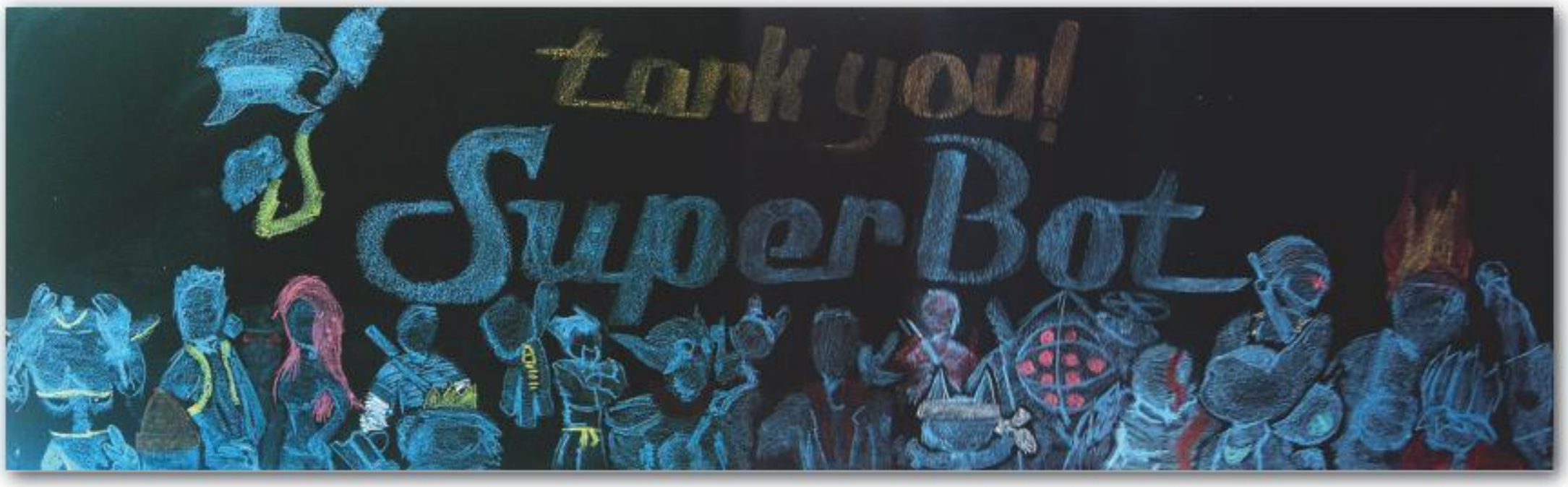
НОВАЯ НАДЕЖДА

Sony объявила о том, что прекращает сотрудничество с SuperBot, спокойно, практически незаметно, в тот момент, когда все предвкушали большую пресс-конференцию и ждали вовсе не сообщений об уходе разработчиков, а, напротив, многообещающих анонсов. Это удивительно: ведь Sony сама придумала SuperBot, она ее собрала и вырастила, и она так легко с ней рассталась, стоило начаться трудным временам. Команда, впрочем, не распалась, она обрела независимость, и не факт, что после сложных взаимоотношений с жестким издателем она втайне о ней не мечтала.

По словам анонимного сотрудника, покинувшего студию еще до окончания разработки, продюсеры заставили их делать тонны мелкого и не слишком нужного контента, мешая работать над основой. Переняв у Super Smash Bros. часть внутренних и внешних достоинств, SuperBot просто не получила достаточно времени на то, чтобы оглядеться и подумать, чем же она занимается. Конфликт между заказчиком и исполнителем стар как мир, истории, подобные этой, повторятся еще не раз и не два, а те редкие случаи, когда компромисс все-таки возможен, обернутся крупными победами.

Одной из таких побед стало то, как обеим сторонам удалось преподнести все на публику. В курилках и те, и другие могут говорить о чем хотят, но куда важнее то, как ситуацию видно извне, как о ней пишет пресса. На словах все действительно сладко: Sony получила основу для серии, которую теперь легко может отдать кому-нибудь другому (и наверняка так поступит, деньги во франчайз уже вложены), а SuperBot набралась достаточно опыта, чтобы не допускать тех же ошибок во второй раз. И за будущее Battle Royale мы в целом спокойны. Sony нужно, не обращая внимания на фальстарт, собраться и войти в наступающее поколение консолей с новой мощной серией, которая смогла бы соревноваться с конкурентом во всем, начиная от подачи и заканчивая содержанием.

А вот что ждет саму SuperBot — вопрос открытый. Обретя свободу и не располагая большими ресурсами, велик соблазн заняться мобильными играми, но все же команда достойна большего. В мире существует не так много больших студий с опытом разработчиков файтингов, и это, кажется, единственный жанр, популярность которого стабильна еще со времен игровых автоматов. Сейчас SuperBot прямая дорога под крыло Microsoft, это единственный платформодержатель, у которого нет своей файтинг-линейки. Жаль только, что с героями Sony они больше работать не будут. Дрейк, который бьет в пах Кратосу, — это все-таки довольно забавно. ■



Вот так компания прощается с теми, кто ее поддерживал все это время.

САМОUBIЙСТВО

Перенос Rayman Legends заставляет сомневаться в будущем серии

По всей видимости, версия для Wii U все равно будет серьезно отличаться от остальных.

Это было неожиданно, это было грустно и это было подло. Очень долго владельцам Wii U обещали «интригующий анонс», они его и получили. **Ubisoft** посчитала, что выпуск **Rayman Legends**, важнейшего эксклюзива платформы и одной из самых ожидаемых игр на ней, лучше отложить на сентябрь — как раз на то время, когда **Take-Two** все-таки собирается поставить в магазины **Grand Theft Auto 5**. А еще куда важнее то, что Wii U компания больше ограничиваться не может, а потому, к облегчению поклонников Rayman Origins, переносит игру на Xbox 360 и PlayStation 3, туда, где ее очень ждали и где она, скорее всего, рано или поздно, но вышла бы. Пока сложно предсказать, во что это все выльется, но возможные последствия решения директоров компании, вполне вероятно, скажутся на будущем серии не лучшим образом.

Отложенный штраф

Можно по-разному реагировать на то, что происходит в современных игровых издательствах, но почти ни одно решение не обходится без серьезного обсуждения того, что за ним стоит. И в самом деле — что мешало Ubisoft поступить по-другому, рискнуть и выпустить Rayman Legends в феврале, когда игр выходит немного? Появляется шанс зацепить внимание тех, кто уже соскучился по большим релизам и не может найти ничего интересного в крайне скудном календаре появляющихся вскоре игр. Для них Rayman Legends могла бы стать приманкой, которая могла бы вынудить игроков даже выложить приличную сумму и купить не очень-то нужную им консоль, — настолько интригующе игра выглядела в демоверсии, появившейся через несколько недель после выхода консоли.

Демоверсия, к слову, получит полноценное продолжение в апреле, но от этого владельцам Wii U легче не становится. Они привыкли к подвохам с самого начала, но такого ожидать не могли. Ubisoft обещает, что предложит им эксклюзивный показ еще нескольких этапов, вовсю использующих возможности консоли, — своеобразное извинение перед теми, кто рассчитывал спокойно отдать свои деньги и просидеть с Rayman Legends несколько увлекательных вечеров. Говорят, что вторая демоверсия была ответом именно на огромный резонанс в интернете, вылившийся в громкую петицию и сбор подписей в ее поддержку. На момент подготовки данного материала свое желание увидеть игру вовремя выразили десятки тысяч, но вряд ли руководство Ubisoft и лично Ив Гильмо их послушаются.

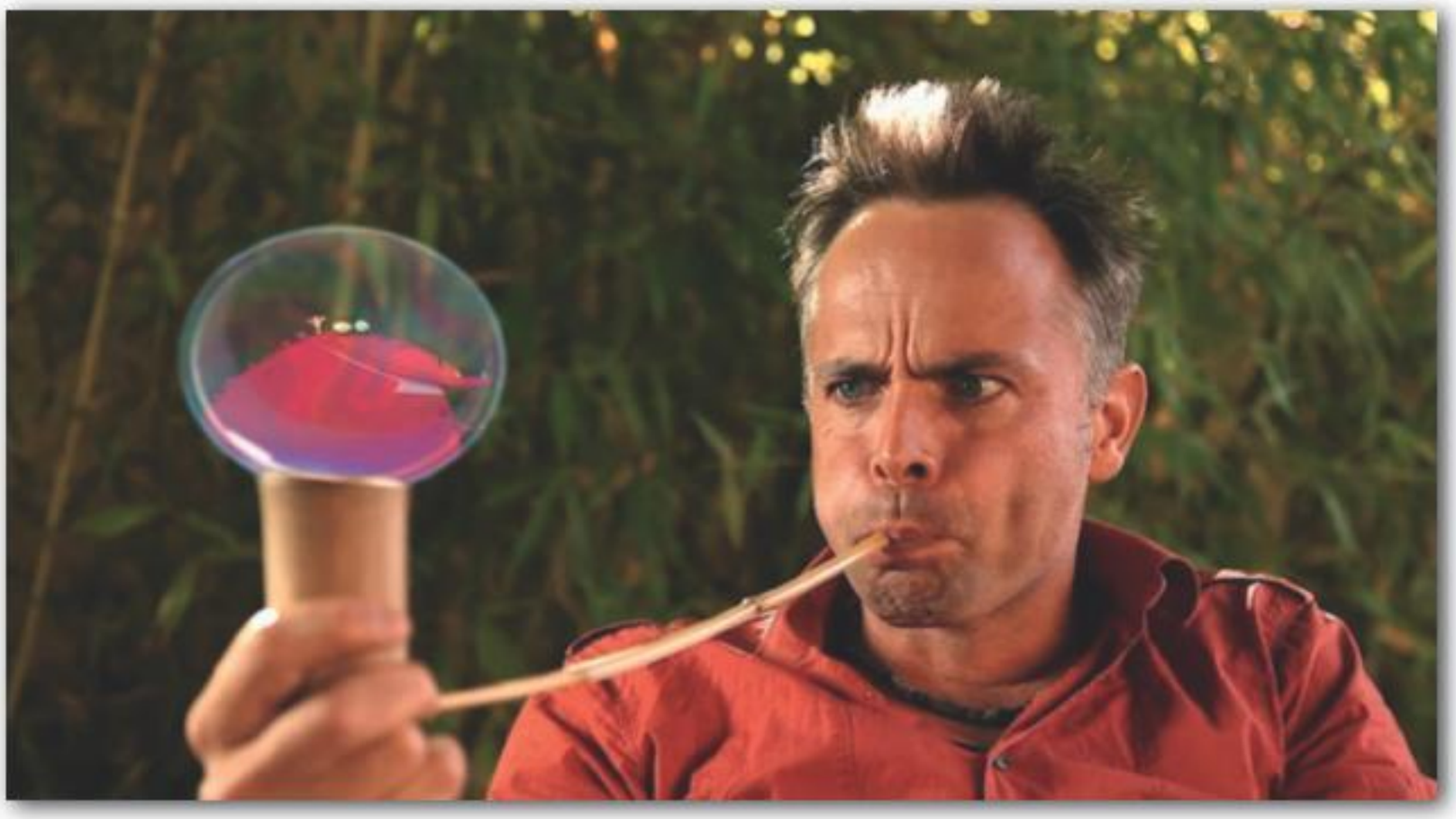
Это означает, что Rayman Legends ждет релиз в сентябре на всех трех платформах, в один, повторимся, месяц с Grand Theft Auto 5, которая, вероятно, затмит все остальное. В свое время **Rayman Origins** почти никто не заметил, потому что выпустили ее вместе с новыми **Call of Duty**, **Assassin's Creed** и другими ожидаемыми играми, из-за чего в первый месяц на всех платформах удалось реализовать всего 50 тысяч копий. Сейчас, с одной стороны, проще (предыдущая часть все-таки собрала неплохую репутацию и уже по заметно сниженной цене разошлась солидным тиражом), с другой стороны, сложнее — выступать придется не против сезонной волны, а одной большой игры, против релиза, который традиционно случается раз в несколько лет и не дает продаваться ничему другому, даже очень хорошим и очень раскрученным проектам.

МЕДЛЕННЫЙ СТАРТ

Боссов Ubisoft можно понять. Завершив январь месяц со скудными 58 тысячами проданных консолей в США, Nintendo вряд ли вселила надежду в сторонних

разработчиков, что сейчас для Wii U имеет смысл делать какие бы то ни было эксклюзивы. Поговаривают, что на недавней конференции D.I.C.E. Summit, собравшей чуть ли не всех лучших западных разработчиков, если какие разговоры о приставке и ходили, то в духе того, что на нее совсем недавно отменили несколько крупнобюджетных мультиплатформенных проектов (мы побывали на этом мероприятии — читайте наш отчет в рубрике «Центр внимания», — но при журналистах о проблеме разработки для консоли никто говорить не рисковал), в то время как остальные версии, в том числе рассчитанные на следующие консоли от **Microsoft** и **Sony**, остаются в силе. Вот и выходит, что, если Nintendo сама не проявляет инициативу, ждать ее от западных студий не приходится — слишком велики риски, слишком много примеров, как компании, неудачно расставившие акценты, быстро прекратили существовать.

Можно поспорить, что не было факторов, которые бы помешали Ubisoft выпустить игру сначала на Wii U, раз она абсолютно готова, а потом уже на остальных платформах, пусть и по другой цене и в немного урезанном виде, но здесь есть несколько моментов, которые многие могут не учитывать. Прежде всего, это сосредоточенность рекламных кампаний, к которым разработчики привыкли. Они подразумевают, что выгоднее всего сконцентрировать все усилия на одном ударе, не растягивать сроки и ни в коем случае не распыляться.



У Rayman всегда были яркие рекламные ролики, и Legends тут не исключение.

Возможно, ничто и не мешало Ubisoft выпустить игру вовремя, но потратила бы компания в таком случае гораздо больше. Не только денег, но и энергии. Ей пришлось бы сначала пытаться продать игру на Wii U, а затем выбивать внимание более требовательной, хоть и обширной аудитории PlayStation 3 и Xbox 360. Выгоду от начатых на полгода ранее продаж это могло бы нивелировать, так что подобному решению, аргументированному исключительно бизнес-соображениями, нечего противопоставить. С ним придется смириться.

ВЫХОД НАРУЖУ

Но так можно спокойно говорить сидя в кресле, оперируя большими цифрами и кажущимся благоразумием. Совсем другое дело — когда разговаривать приходится с теми разработчиками, что трудились над игрой годами, а последние шесть месяцев вообще просидели в студии взаперти, почти не видясь со своими родными и друзьями. Они долго и упорно работали, чтобы успеть к запуску консоли. Игру перенесли, но это было не страшно — лишние три месяца скорее помогли почувствовать, что время еще есть, что все можно успеть, если действительно этого захотеть. И вот однажды, после бесконечных дней в офисе, эти люди пришли на работу, и им сказали, что все зря, их труд и сверхурочные были напрасны, игру откладывают, потому что так решили наверху.

Если верить анонимным сообщениям, приходившим из стана компании, то обычные разработчики были в ужасе. Одно дело, когда негодуют фанаты, которые с легкостью могут переключить свое внимание, когда замечательных игр и так полно (смотрите хотя бы этот номер «Игромании»). И другое, когда это касается тебя напрямую. Работать в индустрии очень сложно, зачастую почти невыносимо, и люди сюда приходят, потому что любят то, чем они занимаются, и готовы терпеть любые трудности. Но когда ты понимаешь, что твоя работа, то, чем ты столько занимаешься, может обесцениться в один момент, сотрудникам Ubisoft, которые, шифруясь, обвиняют во всем начальство и пишут, что сами они разочарованы еще больше, чем те, кто очень ждал игру, можно только посочувствовать.

Поэтому неудивительно, что Мишель Ансель вышел на улицу протестовать. Во Франции это вообще любят, а тут еще и подвернулся повод — фанаты проявили инициативу, нарисовали плакаты и начали пикеты. Ансель не подает виду, но скорбит он точно так же, а то и сильнее. Ведь для него любое неудачное решение руководства означает не только потерю личного времени, но и ставит под угрозу судьбу **Beyond Good & Evil 2**. Когда-то Ив Гильмо говорил, что появление сиквела напрямую зависит от того, как будут продаваться новые Rayman, и он вряд ли шутил. Если так и есть, то перспективы продолжения той истории очень печальны, и вряд ли стоит думать, что приход консолей нового поколения как-то увеличит шансы на появление игры в продаже. ■

Если вы переживаете по поводу анонса игры, то помните, что Ансель переживает вместе с вами.

Жанр
Ролевая игра
в открытом мире
Издатель/разработчик
CD Projekt RED
Платформы
PC, PS4
Сайт игры
thewitcher.com
Дата выхода
2014 год

Александр Пушкарь

THE WITCHER 3 WILD HUNT

ЧТО? ПРЕЗЕНТАЦИЯ И ДЕМО ТРЕТЬЕГО «ВЕДЬМАКА»
ГДЕ? ПОЛЬША, ВАРШАВА, ШТАБ-КВАРТИРА CD PROJEKT RED

Первое, что бросается в глаза при взгляде на Геральта из третьей части «**Ведьмака**», — это пушистая седая бородка, а первые же секунды знакомства с демоверсией объясняют, откуда она взялась. Действие того кусочка игры, который нам показали в Варшаве, происходит на островах Скеллидж — суровых северных землях, где царит вечная стужа, дует промозглый ветер и бьется о высокие скалы холодное темное море. В таких условиях не то что бороду отрастишь — весь мехом покроешься.

СУРОВОСТЬ КРАСОТЫ

На самом же деле острова Скеллидж, выдержанные в стилистике скандинавских мифов и Стены из «Игры престолов», лишь одна из трех больших территорий, на которых будет происходить действие новой игры.

«Мы собираемся создать ролевую игру в огромном открытом мире, — поясняет руководитель проекта Адам Бадовски. — По сравнению со второй частью он увеличится примерно в тридцать раз, это на двадцать процентов больше, чем, например, в Скайриме».

Две другие территории будут выдержаны в иной стилистике. Ничьи Земли — это лесистая и болотистая местность, пропитанная славянским духом. Та самая, что мы могли наблюдать в первом «Ведьмаке», с небольшими деревушками, лесными хижинами и обилием дикого зверья в лесах.

Третья территория — Новиград, по сути, столица ведьмачьей вселенной. Это будет огромный город, в сравнении с которым Флотзам из второго «Ведьмака» выглядит как маленькое поселение. При создании Новиграда разработчики вдохновлялись европейскими столицами позднего средневековья, плавно переходящего в ренессанс.

Выглядеть город будет цивилизованно и благообразно, так что Геральт будет смотреться в этом антураже настоящим дикарем. Впрочем, показывать Новиград разработчики пока не спешат, хотя очень хотелось бы проверить город на соответствие книге. Как там было? «Почти тридцать тысяч жителей, не считая гостей столицы, каменные дома, мощеные улицы, морской порт, склады, четыре водяные мельницы, бойни, лесопилки, крупное башмачное производство и вдобавок все вообразимые цехи и ремесла. Монетный двор, восемь банков и девятнадцать ломбардов...»

«Самое главное, что нам бы хотелось сказать о «Ведьмаке 3», — сообщил Адам, запуская игру, — это то, что мы создаем не игру-песочницу, а полноценную сюжетную ролевую игру, действие которой просто будет происходить в открытом мире с элементами песочницы. Вы вольны идти в любом направлении, выбирать, за какое задание браться, а какое отложить на потом, или же просто охотиться на монстров в свое удовольствие. Но главным здесь все равно будет оставаться сюжет и те выборы, которые вы будете делать в процессе».

Знак Игни теперь действует как огнемет. Зажмите кнопку — и противника обдаст непрекращающимся снопом искр. Впрочем, если кнопку не зажимать, Геральт бросит во врага вполне традиционным файерболом.

ГЕЙМПЛЕЙ В ДЕЛЕ

Демоверсия началась на одном из небольших островов северного архипелага, который, впрочем, считается небольшим лишь в масштабах «Дикой охоты». На деле же он размером со всего второго «Ведьмака», вместе взятого, и при этом не только не отстает от него в плане насыщенности объектами, но еще и никак не ограничивает ваше передвижение.

Никаких невидимых стен и узких коридоров — сплошь огромные открытые пространства с возможностью спрыгнуть с любого утеса и вплавь добраться до соседнего острова. И никакого разделения на главы — есть лишь основной сюжет и множество побочных заданий, часть из которых будет прописана заранее, а часть, вроде контрактов на убийство зверья, будет генерироваться на лету.

Вдобавок тут и там будут происходить случайные встречи, тоже как случайные, так и заранее срежиссированные. Например, не продвинувшись и на сто метров вглубь леса, Геральт наскочил на банду разбойников, грабящих караван. В принципе, при желании можно было бы проскакать мимо, но зачем же отказываться от опыта и трофеев? Так что ведьмак спешился (да, в игре есть лошади и на них можно ездить) и принял бой.

НЕ ТОРМОЗИ — МЕЧОМ РАЗИ

Боевая система в очередной раз изменилась, вобрав в себя все лучшее из двух предыдущих частей. Бои столь же зрелищны, как и во второй части, но управляются несколько иначе. Во-первых, они стали несколько медленнее, так что даже в самом жарком сражении всегда будет время «на подумать». А во-вторых, атаки теперь сильно зависят от того, в какой момент вы нажали на клавишу, что сильно роднит бои с «ритмичной» системой из первой части.

Простым закликиванием вы добьетесь только того, что Геральт будет беспорядочно махать мечом, но если правильно рассчитывать время каждого следующего нажатия, то удары начнут складываться в смертоносные комбинации. Их, кстати, станет как минимум в пять раз больше, чем во второй части, и, как обычно, для каждого противника желательно будет подбирать свою, особую тактику. Кого-то выгоднее жалить быстрыми выпадами, не давая ударить в ответ, иных придется постоянно блокировать, ожидая удачного времени для контратаки.

Разработчики утверждают, что, подобрав ключик к каждому из монстров, можно будет попробовать убить его без потерь, даже если вы на несколько уровней ниже положенного.

Кроме того, ведьмачье чутье позволит видеть слабые места каждого из противников, позволяя драться еще эффективнее. А еще разработчики решили полностью отказаться от кувырков, которыми игроки слишком уж злоупотребляли, роняя честь и достоинство Геральта. Теперь вместо переката главный герой будет исполнять изящный пируэт и при этом никогда не станет поворачиваться к противнику спиной.

ЗА ГОРИЗОНТ

Лесные бандиты — противник несерьезный, и вскоре чуток обогатившийся Геральт продолжил путешествие по лесу. А когда выехал из него и остановился на морском берегу, у всех присутствующих на презентации на секундочку захватило дух. Дальность видимости составляла несколько километров, позволяя рассмотреть весь масштаб игрового мира.

На фоне бесконечной синевы неба, сливающейся с морем где-то за горизонтом, в бесконечной дали, меркло даже огромное стадо овец в добрую сотню голов, которое паслось на лесной опушке и при этом безо всяких проблем отображалось все и разом, — если представить, что и города будут точно так же густо населены людьми, то в обещаниях, что мир будет живым, как-то перестаешь сомневаться.

«Мы выстраиваем карту так, что игрок всегда будет видеть что-нибудь интересное на горизонте, — пояснил главный геймдизайнер проекта Мачей Сжесник. — Вот мы стоим на утесе и видим вдалеке мост меж двух скал. Сейчас нам надо именно туда, но, если оглядеться, можно обнаружить, что слева на берегу виден какой-то маяк, а справа — светит окнами хижина в лесу. В любой момент мы можем изменить курс и прискакать туда в надежде обнаружить что-нибудь интересное. А если скакать лень, то можно воспользоваться системой быстрого перемещения, позволяющей мгновенно переноситься в точку, где мы уже побывали или же о которой узнали в каком-нибудь из диалогов».

Погуляв по окрестностям и оценив всю мощь нового движка, мы ровно так и поступили, оказавшись сразу во владениях ярла. Тот встретил Геральта с распростертыми объятиями и тут же начал жаловаться на тяжелую политическую ситуацию. Мол, после смерти короля северные кланы оказались разрознены, и ему теперь очень не хватает сил, чтобы снова их сплотить.

В ответ Геральт со всем свойственным ему цинизмом заявляет, что на его памяти ярл никогда особо не был озабочен политикой, так что либо тот выкладывает ему истинную причину, по которой ему нужны ведьмачьи услуги, либо он поехал дальше. Ярл вздыхает, пожимает плечами и сообщает, что все верно, проблема на самом деле в его сыне, который отправился на остров «с которого нет возврата» — и, кто бы мог подумать, таки и не вернулся.

Суровое очарование северных морей. Плавать тут можно только на лодке, в холодной воде Геральт быстро коченеет и камнем идет ко дну.

Остров этот примечателен тем, что там водятся особо страшные монстры, и тот, кто сможет продержаться там какое-то время и вернуться с трофеями, получит славу и почет настоящего героя. Такой вот северный способ заявить о себе как о будущем короле северных кланов.

РАССЛЕДОВАНИЕ НА ОСТРОВЕ БУЯНЕ

Задача проста и понятна, так что Геральт спускается в гавань, где ему выдают лодочку и указывают направление к острову. Торопиться к цели необязательно, транспортным средством можно воспользоваться, чтобы просто покататься по архипелагу, заплывая туда, куда сюжет приведет нас еще очень нескоро. И наоборот — приплыть к этому острову можно безо всякого квеста, просто путешествуя по своим делам. Обнаружить там непутевого сына и доставить к ярлу, получив точно такую же награду.

Впрочем, без квеста обнаружить сына будет не так-то просто. Дело в том, что разработчики вносят в игру элементы расследований: даже получив наводку на цель, вы будете знать только приблизительное место ее расположения. А прибыв в нужную локацию, должны будете ее еще и отыскать.

Для этих целей был полностью переработан механизм ведьмачьего чутья — того самого, которое раньше помогало в поисках полезных травок и мест силы. Теперь включение режима «особого ведьмачьего зрения» будет подсвечивать все мало-мальски значимые объекты вокруг, будь то валяющиеся на земле предметы, звериные следы или даже закопанные под землей трупы.

Прибыв на остров и осмотревшись, Геральт обнаруживает обломки драккара и явные последствия сражения. То тут, то там валяются брошенные мечи и щиты, а продвинувшись немного вглубь острова, он находит большую свалку мертвых тел.

Теперь благодаря чутью Геральт может пронаблюдать последние секунды жизни человека — примерно как в **System Shock 2**. Применив умение к висящему на елке мертвецу, мы видим, как полупрозрачная фигурка сначала с кем-то дерется, затем неведомая сила подбрасывает ее в воздух, какое-то время там держит, а затем мощным броском нанизывает на ближайшую ель. Что бы ни напало на этих людей — оно должно быть огромным. А вдобавок — еще и живет где-то далеко в глубине острова.

К сожалению, отправляясь на остров, Геральт не захватил с собой лошадь — она бы просто не влезла в лодку. В отличие от то-

Типичное убранство типичной северной таверны. Посетителей тут как минимум десятка три, и выглядит место очень оживленным.

Отара овец под присмотром пастуха. В случае нападения волков он выхватит меч и бросится защищать свое стадо.

Нам нужно во-он туда, к мосту между скалами на горизонте. Впрочем, слева на утесе виднеется что-то похожее на маяк — и там тоже должно сыскаться что-нибудь интересное.

В ГОСТЯХ У CD PROJEKT RED

Презентация игры проходила в офисе CD Projekt RED, располагающемся в самом сердце Варшавы. Студия как таковая сформировалась в 2002 году, и в то время ее штат насчитывал только десять человек. Сейчас же она в очередной раз расширяется, отыскивая новых сотрудников для работы над двумя новыми проектами — «**Ведьмак 3: Дикая охота**» и **CyberPunk 2077** (читайте материал по этой киберпанк-RPG буквально через несколько страниц), но, по словам Адама Бадовского, они не хотели бы, чтобы в студии работало больше 100-120 человек. Полякам очень не хочется стать большой корпорацией, им куда ближе подход, когда все друг друга знают и коллектив больше напоминает большую дружную семью, чем просто офисных людей, трудящихся от звонка до звонка.

В момент, когда мы оказались у них в гостях, в студии как раз шел ремонт — заготавливали целый дополнительный этаж для новых сотрудников, брошенных на разработку «Киберпанка». А полностью своя motion capture студия в подвале у них уже готова.

го же **Red Dead Redemption** лошадку нельзя вызвать прямо из воздуха, просто посвистев. Телепортироваться вслед за владельцем она будет только в пределах одного острова; если же легального пути прискакать к хозяину у нее нет, то и вызвать ее нельзя.

Тем не менее без транспорта Геральт не останется никогда: знак Аксий (заклинание, которое в бою приводит противников в смятение или даже заставляет сражаться на нашей стороне) теперь можно применять и в мирное время, приручая чужих и просто диких лошадей. Таким образом первая же встреченная лошадь обрела всадника, и путешествие заметно ускорилось. Впрочем, имейте в виду, что «своя» лошадка всегда бегает быстрее приученной, так что при первой же возможности не забывайте пересесть обратно.

МИРУ МИР

Кстати, мирное применение появится и у других знаков. К примеру, огненным Игни можно будет сжигать кусты и ящики, обнаруживая всяческие секретные проходы.

Тем временем Геральт добрался до пещеры, к которой вели следы чудища, и обнаружил там лежанку со спящим снежным великаном, залежи сокровищ и орущего пленника в клетке.

«Теперь у нас есть выбор, — прокомментировал Мачей. — Мы можем либо убить хозяина пещеры, пока он спит, либо освободить сына ярла и попробовать ускользнуть незаметно». После краткого обсуждения решаем для начала выпустить бедолагу, но, едва оказавшись на свободе, тот хватает с пола меч и бежит к великану с криками: «Я все равно убью тебя, паскуда!» Вместо того чтобы вонзить меч в спящее тело, сын ярла пинает его ногой, приговаривая: «Вставай и дерись!» Геральт со вздохом тянет из-за спины меч, и бой начинается.

Битва с пятиметровым бородачом, вооруженным корабельным якорем, напоминает эпизод из **God of War**. Гигантская туша медленно поворачивается и пытается достать до снующих под ногами людишек, а те проворно отскакивают от ударов (или же весело отлетают метров на пять, если уклониться не удалось) и с остервенением рубят его по ногам, а если подворачивается возможность, то и куда повыше.

При этом — никаких QTE, весь бой просчитывается честно от и до. Каждый удар списывает с монстра кусочек здоровья, и, когда оно подходит к концу, мы видим кат-сцену: Геральт забирается на загривок великана и втыкает ему в шею меч, а сын ярла, пользуясь моментом, вспарывает гиганту брюхо.

«Обратите внимание, — замечает художник по окружению Йонас Маттсон, — в бою великан по мере сил использует окружение. Так как бой происходил в пещере, монстр время от времени топал, и с потолка сыпались камни. Но если мы встретим точно такого же великана где-нибудь в лесу или чистом поле, то он этим воспользоваться не сможет. Но взамен придумает что-нибудь еще. Например, вырвет дерево с корнем и начнет размахивать уже им».

■ ■ ■

На этом презентация фактически подошла к концу. Геральт вернулся к лодочке и поплыл сдавать квест и получать награду. Впрочем, разработчики заметили, что в полной игре лодочка окажется разбита и нам нужно будет искать иные пути, как перебраться через море. Теоретически можно было бы вплавь, но в холодной воде силы ведьмака иссякают особенно быстро и до соседнего острова он не доплывет.

Как именно предстоит решать эту проблему, мы узнаем уже только после выхода игры. «Это был лишь маленький кусочек основной сюжетной линии, — заметил Матеуш Томашкевич, ответственный в студии за создание квестов. — Всего же в игре будет около сорока часов геймплея для основного сюжета и примерно столько же — для побочных заданий».

К сожалению, выход «Дикой охоты» намечен аж на 2014 год, так что ждать игры предстоит еще долго. Впрочем, это как раз тот самый случай, когда ожидание наверняка будет оправданно: третий «Ведьмак» заочно метит в ролевые игры года и, скорее всего, ни в чем не разочарует поклонников. ■

В разы вырастет качество лицевой мимики персонажей. Скажем, в лице Геральта теперь насчитывается сорок восемь подвижных костей, да и прочие персонажи стараются не отставать.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Ролевая игра, вобравшая в себя все лучшее из «Готики», The Elder Scrolls и двух предыдущих частей серии. С живым открытым миром, восхитительной графикой и обаятельным циником Геральтом в главной роли.

Ян Кузовлев

ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG

Если бы новый Assassin's Creed 4: Black Flag был кораблем, то давно бы пошел ко дну от многочисленных утечек: тут и случайно подсмотренный в салоне самолета у неаккуратного пиарщика милый отчет с картинками, и совсем недавно утекший в Сеть файл Q&A, где написано, что 40 процентов сюжетной кампании будет состоять из морских сражений, а главным героем станет дед Коннора из третьей части игры.

Жанр
Пиратское приключение
Издатель
Ubisoft
Разработчик
Ubisoft Montreal
Платформы
PC, Xbox 360, PS3, Wii U, PS4
Дата выхода
Ноябрь 2013 года

0:14 ДЬЯВОЛ ТЕБЯ ДОВЕДЕТ ДО КОНЦА

На этот раз анимусом пользуется сам игрок. Примерно так же разработчики решили поступить в **Assassin's Creed 3: Liberation**, якобы экспериментальном проекте от «Абстерго». Мы примеряем на себя роль Эдварда Кенуэя, которому посчастливилось застать золотой век пиратства — первую половину XVIII века. Несмотря на то, что игра посвящена морским путешествиям, Эдвард посетит три крупных города. Гавану, которая чем-то похожа на Флоренцию из второй части. Британскую колонию Кингстон — в ней угадываются черты Бостона, но с местным колоритом: вокруг раскинулись плантации и табачные поля. Наиболее свежо будет выглядеть Нассау — база для багамских пиратов.

0:39 ЧЕРНЫЙ ФЛАГ УБИЙЦЫ

Ашраф Исмаил, директор разработки в Ubisoft Montreal, гордо заявляет: «Игра у нас про пиратов, и еще, конечно, это Assassin's Creed вне серии, иначе у нас бы не получилось сделать игру с флибустьерской тематикой и героем-ассасином». Ашраф очарователен в своей непосредственности: «А еще в Black Flag больше контрактов на убийства, чем в первой части».

0:55 СВИСТАТЬ ВСЕХ НАВЕРХ!

Еще один важный элемент игры — это корабль, на котором будет рассекать волны Кенуэй. Судно просто огромное: 60 метров длины, 26 парусов. У покорителя бури поначалу будет всего шесть пушек, но в гавани умелые механики могут пристроить еще... пятьдесят. В Ubisoft обещают охоту на китов и не менее увлекательную охоту на людей. Игрока не будут держать за руку, как в предыдущих частях, и предоставят возможность самому выбирать способ устранения цели. Меньше заскриптованных сцен и больше творческого планирования, импровизации. Китов уже жалко: PETA подняла шум и запустила кампанию против игры. Напомним, что эти же люди выступали с критикой в адрес **Super Meat Boy**.

Линар Феткулов

Жанр
Стелс-экшен
Издатель
Eidos Interactive
Разработчик
Eidos Montreal
Платформы
PC, PS4
Дата выхода
2014 год

THIEF

Слухи о перезапуске Thief ходят уже много лет. Ровно год назад в Сеть утек первый кинематографичный трейлер. Прошло столько времени, что все решили, что игру заморозили или отменили, как вдруг — неожиданный анонс. Глава американского GameInformer Брендон Макнамара намекнул в «Твиттере» на мировую премьеру… и в те же сутки таинственный хакер выбросил в Сеть первые скриншоты новой игры.

0:07

БЕЗ ЧЕСТИ

Thief — прародитель жанра стелс, и новые разработчики не собираются отходить от канонов. Главный герой — вор по имени Гаррет, живущий в башне в безымянном Городе. Свирепствует чума, знать упивается развратом, а нищие умирают от голода на улицах. Сеттинг и сюжет очень схожи с недавним **Dishonored**, но авторы настаивают, что их игра — хардкорный стелс. В бою Гаррет уязвим, он вор, а не убийца. Он прячется в тенях, втихаря бьет дубинкой по затылку, карабкается по стенам при помощи веревки с крюком, а главное — обчищает карманы. В лучших традициях первых серий уровни будут ломиться от всевозможного добра, которое истинные клептоманы обязательно приберут к рукам.

0:22

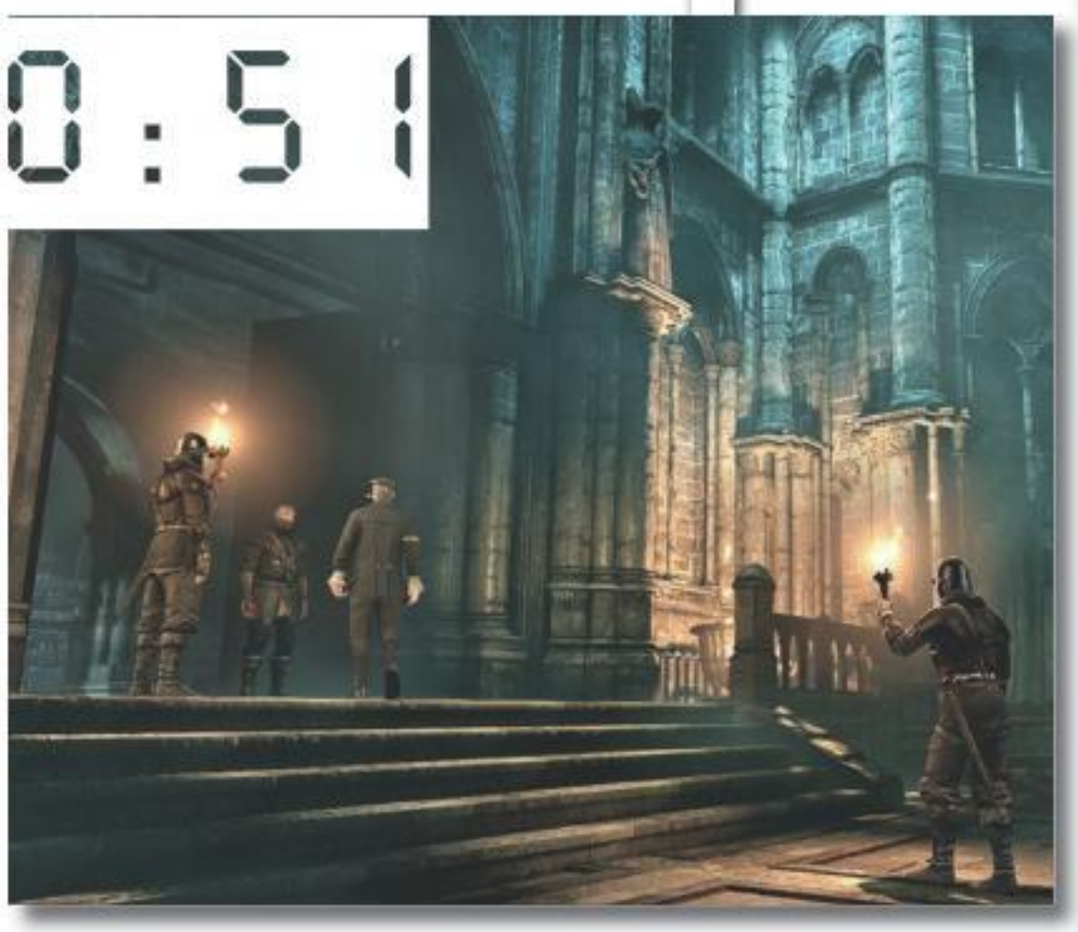
В ТРЕНДЕ

Лук сегодня есть в каждом экшене. Даже у Лары Крофт. И у Гаррета лук есть, — но тут нюанс в том, что им вор научился пользоваться еще в 1998 году. Умения традиционные: обычными стрелами вы исподтишка убиваете врагов, а ледяными — гасите свечи (в оригинале ими же смывались пятна крови). Дымовые стрелы пригодятся, чтобы сбить врагов со следа, а еще стрелой можно сломать опоры статуи и уронить ее на преследователей.

0:51

В ФОКУСЕ

Новшество серии — так называемый Фокус. В этом режиме время замедляется, а для Гаррета подсвечиваются важные участки уровня: сундуки, двери, лестницы… Если на сундуке проявятся чьи-то отпечатки пальцев, это значит, что там лежит что-то особенно ценное. В Фокусе вы обчищаете карманы вдвое эффективнее. Кроме того, этот режим пригодится герою, когда его прижмут к стенке. Злодеи-охранники точно знают все укромные уголки уровней и обязательно вас найдут, если засидеться на одном месте. В драке тоже можно включить Фокус: время замедлится, на телах врагов подсветятся уязвимые места. Если прицельно нанести по ним удары, Гаррет пошлет оппонента в нокдаун — и выиграет драгоценные секунды для того, чтобы убежать.



КАК И О ЧЕМ МЫ ПИШЕМ

Рецензии и превью «Игромании» — это не просто набор фактов, не беллетристика о том, как мы играли, и не советы по прохождению. Не скрупулезное, но бессмысленное перечисление того, что в игре есть и чего нет. Это в первую очередь наши мысли, основанные на том, что мы знаем, что мы видели и что мы чувствовали. Мы не просто доносим информацию (уделяя всему ровно столько места, сколько оно заслуживает, не перегружая тексты лишними подробностями), но и говорим о том, что мы по ее поводу думаем. Все рецензии написаны только после того, как мы прошли игру от начала и до конца (если это в принципе возможно), а материалы рубрики «В разработке» — результат личного общения с создателями игр.

Мы не измеряем разрешения текстур, не выносим список оружия в отдельную табличку и не особенно волнуемся о том, поддерживает ли мультиплеер выделенные сервера (если, конечно, ситуация этого не требует). Игра интересует нас как единое художественное произведение. А значит, опираемся мы исключительно на впечатления, которые и пытаемся передать при помощи букв. Мы не придаем слишком большого значения цифрам — те оценки, что приводятся в статьях, лишь ориентир. У нас нет формул и программ-калькуляторов, при помощи которых мы выводим итоговый балл. Понять, хорошая игра или плохая, для вас она или вне ваших интересов, можно прямо из текста.

Какие игры нас интересуют? В общем-то — все. Мы уверены, что сложно испытывать искреннюю любовь к куску железа с проводками, поэтому считаем, что платформу в первую очередь делают игры, а не характеристики процессора и видеокарты. Так что мы играем на всем, на чем только можно: компьютерах, домашних и портативных консолях, мобильных устройствах. В хорошее и в плохое. Даже такая игра, к которой обычный игрок в здравом уме не притронулся бы, — это маленький кусочек индустрии, а «Игромания» рассчитана на тех, кто интересуется этой самой индустрией и за пределами желания «посмотреть, чего там крутого недавно вышло».

РЕЙТИНГИ

0-2 (ЖУТЬ)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры, а недоразумение. Кто, зачем и для кого их выпускает — вопрос, на который нет ответа.

3-4 (ПЛОХО)

Малоиграбельные, безнадежно застрявшие во времени, дурные и некрасивые, но все-таки видеоигры, в которые можно поиграть и потом даже как-то жить с этим.

5-6 (СРЕДНЕ)

По формальному набору признаков — довольно качественные, но безликие и ничем не примечательные игры, интересные исключительно в условиях сильного жанрового голода.

7 (ХОРОШО)

Талантливые, современные, технологичные и красивые проекты, которым не хватает прыти и выдумки для того, чтобы выбиться в высшую лигу.

8 (ОТЛИЧНО)

Жанровые чемпионы: отточенная механика, высококлассная графика, современный подход к геймдизайну. Настоящие хиты и образцы качества. Купив такую игру, можете быть спокойны за потраченные средства.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Образцы современного интерактивного искусства, выходящие далеко за жанровые рамки. Претенденты на «Игру года».

10 (ИДЕАЛ)

Игры-явления, уникальные и вдохновляющие, чье абсолютное превосходство над остальными продуктами индустрии настолько очевидно, что любые возможные претензии просто застревают в горле.

Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе, вне зависимости от ваших жанровых предпочтений.

Эта медаль указывает на игру, которая меняет наше представление о каком-то жанре, расширяет его границы и привносит в него свои, уникальные идеи.

Игра, по тем или иным причинам настолько непохожая на то, что предлагает современная игровая индустрия, что это нельзя не отметить.

Награда за художественные достижения — когда все в игре нарисовано настолько прекрасно, что не оторвать взгляд.

Игра, которая не просто рассказывает интересную историю, но и делает это особыми методами, благодаря которым происходящему на экране начинаешь по-настоящему верить.

АНГЕЛ или DEMON

НА ЧЬЕЙ ТЫ СТОРОНЕ?

На правах рекламы. Свидетельство о регистрации СМИ ЭлФС77-48027 от 30 декабря 2011 г.

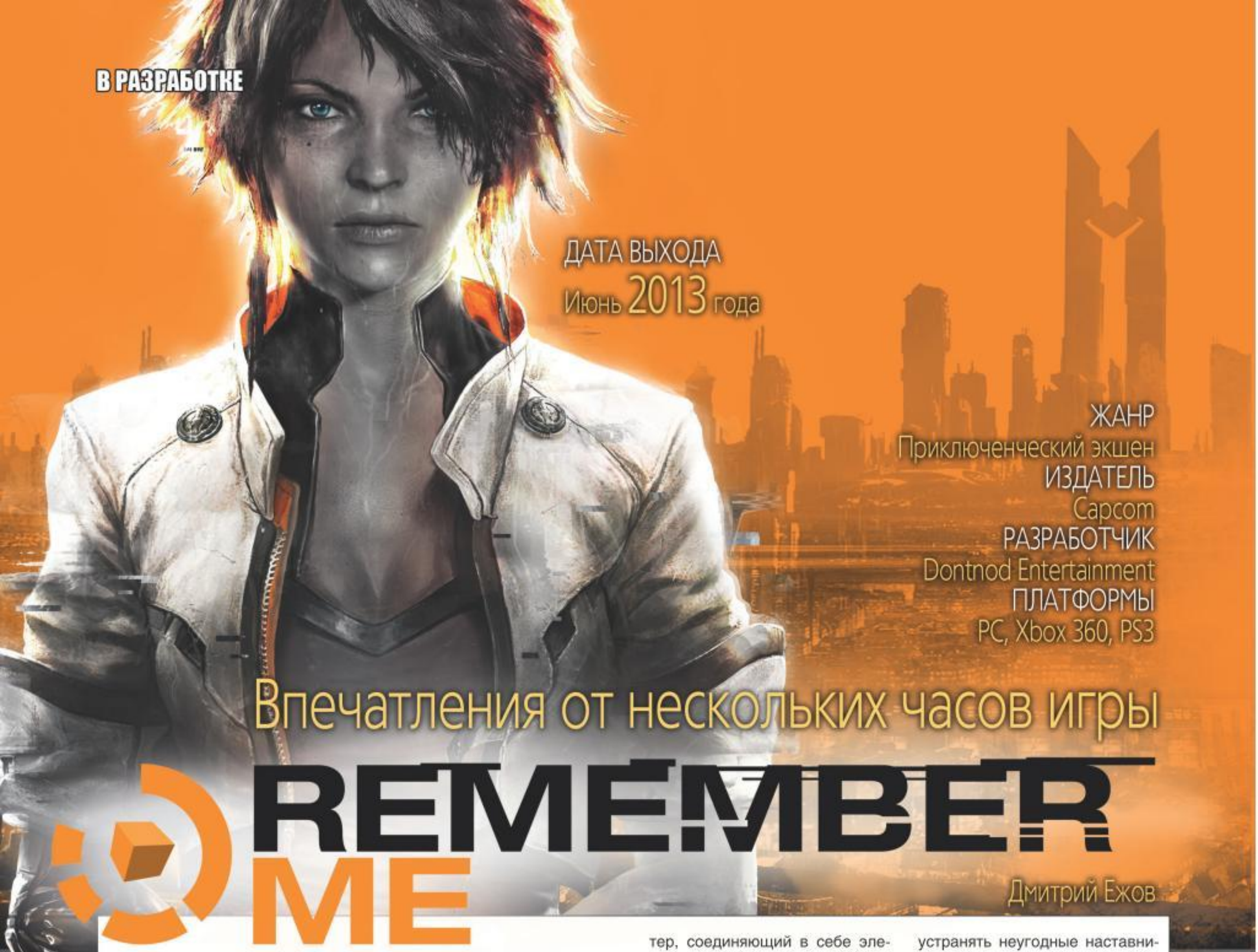
16+

С 12 АПРЕЛЯ

ПО ПЯТНИЦАМ

21:00

СТС



Впечатления от нескольких часов игры

REMEMBER ME

Дмитрий Ежов

В одном из эпизодов **Black Mirror**, циничного сериала о будущем, мозг человека научились использовать как электронный накопитель. Ревнивые жены просматривали память супругов прямо с телевизора в гостиной, оставив в прошлом изучение «входящих» на мобильном телефоне. Немного другая ситуация была в романе Дэна Симмонса «Флэшбэк» — там люди массово употребляли синтетический наркотик и заново переживали яркие воспоминания, а также творили всякие асоциальные вещи. Чтобы воспоминаний стало как можно больше, не иначе.

Порой вспомнить что-нибудь этакое бывает опаснее, чем забыть, — такова ключевая идея большинства произведений, в которых задаются вопросом про память. **Remember Me** тоже содержит в себе это «откровение», но завязка сюжета игры этим не ограничивается. Мы провели за демонстрационной версией в офисе «**1С-СофтКлаб**» несколько часов и готовы рассказать вам самое важное о новом проекте от **Capcom**.

Просто фантастика

Согласно сюжету, крупные корпорации далекого будущего контролируют людей посредством принудительного вживления чипов памяти. Трагедия в отдельно взятой черепной коробке главной героини, рыжей девушки по имени Нилин, происходит на фоне нищеты и тоталитаризма в Париже конца двадцать первого века.

Декорации хмурой французской столицы 2084 года (а также, например, стиль иконок в меню и внутриигровая инфографика) достались Remember Me от игры **Adrift** — несбывшейся творческой мечты студии **Dontnod Entertainment**. Авторы решили, что идеям перспективного, полного символизма проекта с отсылками к золотому фонду фантастики («наша игра — это как роман Оруэлла, только через сто лет») грешно пропадать, а издатель **Capcom** вовремя заметил проект и решил его поддержать. В результате коллаборации получится яркая и смелая история, которую к лету обещают оформить в мощный блокбастер, соединяющий в себе элементы киберпанка.

Нилин — талантливый хакер и выдающийся акробат. По заказу корпорации Memoreyes она воровала чужие воспоминания у клиентов. Интересные эпизоды из чьей-нибудь памяти выгодно копировать или даже стирать: данные внутри могут оказаться как компроматом, так и ценной финансовой информацией.

Долго заниматься опасными делами не получилось. Девушка однажды сама проснулась с чистой памятью, да еще и в Бастилии — где, оказывается, сделали перепланировку, добавили электронную защиту и снова стали держать преступников. Все, что было потом, едва ли нуждается в деталях: чудесный побег, объединение с местными бунтовщиками и поход против системы.

На пути к цели Нилин координирует таинственный мужчина-спаситель в капюшоне, однако быть пешкой бойкая девушка не намерена. Во всяком случае, она так думает, но все равно слушается таинственного незнакомца. Тот наказывает ей как можно тщательнее исследовать опасные участки города, устранять неугодные наставнику цели и промывать чужие мозги. Сразу видно, деятельный товарищ — самый настоящий борец за свободу, а Нилин выполняет приказы лишь потому, что интересы обеих сторон все-таки общие.

Район 2084

Кроме «1984», разработчики явно перечитали всего Филипа Дика (плюс много прочего киберпанка) и взяли оттуда нехитрую идею делить город на зоны. Париж в Remember Me разграничен на несколько районов, которые достаточно легко различить: где-то грязь, руины и редкие неоновые вывески забегаловок, в то время как в других кварталах светит солнце, стоят дорогие жилые комплексы из стекла и металла, а на пустых столиках фешенебельного уличного кафе воркуют голуби.

Действовать на локациях чаще всего можно только линейно, специальный имплант в теле Нилин даже указывает верный путь оранжевой стрелкой. Компенсировать несвободу Dontnod Entertainment стараются отличной постановкой. То и дело героиня участвует в не-

Нилин умирает буквально с четырех мощных ударов, и к смерти игрока готовят заранее: экран постепенно заволакивают помехи.

Авторы уверяют, что включили в игру большинство достопримечательностей Парижа, включая Эйфелеву башню, Триумфальную арку и базилику Сакре-Кёр.

ожиданных сценках (например, нужно выручить человека, отодвинув металлическую конструкцию), а оператор радует правильными ракурсами, даже унылая акробатика среди трущоб здесь зачастую выглядит захватывающе. Это не говоря о том, что, как и в **Enslaved: Odyssey to the West**, двигаться и прыгать нужно постоянно: что-нибудь может обвалиться, откуда-то может прыснуть горячий пар, под ногами вместо безопасной сухой поверхности внезапно может оказаться электрифицированная лужа.

С богатыми районами Парижа все куда проще. Нилин либо постоянно рискует разбиться насмерть, лазая по модным рекламным щитам с активными гранями, либо не успевает избежать пристального внимания патрульных солдат. Как таковой стелс-механики в игре почти нет, и чуть ли не каждые десять минут Нилин ввязывается в очередную драку. Поединки девушка предпочитает в основном рукопашные. Выглядит система боя как неописуемой красоты капоэйра — даже зрелищнее, чем в **Batman: Arkham Asylum**. Шпагаты, сальто, пируэты всем телом… По ощущениям же, это скорее **Mirror's Edge**: хрупкая героиня буквально стирает кулаки и ноги о бронированных гориллоподобных противников. Колотя по кнопкам, усталость в конечностях чувствует и сам игрок, поэтому погружение в бой происходит полное.

Важной механикой в Remember Me является самостоятельное конструирование комбинаций ударов. Вы выбираете нужные приемы (которых по мере прохождения появляется все больше) и складываете их в удобное для вас комбо. Удачно проведенные связки ударов, например, могут эффективно пробивать броню или немного восстанавливать здоровье Нилин. После Remember Me кажется довольно наглым требование других игр с похожей боевой системой заучивать цепочки, сложенные дизайнерами.

Иногда кулаки не помогают, и, когда враг однозначно сильнее Нилин, надо использовать окружение: например, чтобы пережить шквальный вражеский огонь, необходимо дистанционно управлять металлическими панелями на уровне. Пока не совсем понятно, насколько это распространенный элемент игры (разработчики показали лишь пару подобных моментов), — хотелось бы видеть разнообразные боевые ситуации, а не по одному яркому трюку на каждый уровень.

Кроме того, значительно облегчить жизнь в схватках помогают и спецспособности. Нилин может впадать в неистовую ярость и бить противников еще быстрее или, наоборот, спокойно начинить врага бомбами-имплантами. При помощи других аугментаций можно заставить недруга стоять как вкопанного или, как в **Syndicate**, пристрелить товарища. Жаль, что лимит использования способностей ограничен коротким запасом энергии, да и доступ ко всем ним игрок получит лишь спустя существенное время с начала игры.

Залезть в душу

В перерывах между экшеном и акробатикой (это достаточно значительная, на всякий случай, часть игры) Remember Me заставляет нервно метаться по строгим металлическим коридорам, взламывать электронику и коротко общаться с сюжетными персонажами (в плане диалогов никакой вариативности нет, но в лучших традициях ролевых игр герои прописаны отлично). Кроме саботажа электросистем, Нилин может проникать в память других людей — это центральная особенность Remember Me. При помощи хакерской перчатки Нилин взламывает чужой чип памяти и корректирует воспоминания. В демонстрационной версии показали всего две сцены, и обе, без шуток, достойны аплодисментов. В одной из них девушка проникла в голову к важной персоне. Персонаж, судя по всему, алкоголик со стажем и женоненавистник. Нилин старается слегка накалить обстановку в комнате, где цель отчаянно орет на жену, — придвигает табельное оружие поближе к скандалисту, чтобы тот заметил пистолет и в пылу ярости разрядил в супругу, а потом, осознав весь ужас ситуации, застрелился сам, уже по-настоящему. Причем добраться до этого персонажа тоже стоило усилий: в начале уровня информацию о местонахождении цели пришлось выуживать из памяти прогуливающихся полисменов.

Другой эпизод с занимательным хакерством оказался еще радикальнее первого. Здесь девушка спасала свою жизнь: на Нилин нападает русская киллерша и приставляет клинок к горлу. Не без помощи хакерской перчатки женщину придется «убедить» в том, что государство убило ее мужа. Для этого игрок должен изменить кое-что в больничной палате, где лежит супруг Ольги. После внезапной смерти любимого на койке женщина начинает винить во всем доктора и теряет веру в правительство. Таким образом, Ольга Седова увидит в героине-революционерке родственную душу и уберет кинжал от горла.

У ситуаций вроде вышеописанных, как уверяют авторы, всегда больше одной линии развития. Мы пока заметили как минимум один дополнительный вариант: вы можете провалить миссию (например, в первой рассказанной нами сцене пистолет еще надо снять с предохранителя, иначе ничего не выйдет). Будут ли просторы для полноценных экспериментов с чужими мозгами — пока что не ясно.

■■■

Remember Me — тот случай, когда ни ролики из интернета, ни даже лично увиденные эпизоды из игры не позволяют сделать однозначные выводы. Успех проекта будет зависеть в первую очередь от того, насколько цельным он окажется. Все многочисленные компоненты игры должны быть плотно подогнаны друг к другу и функционировать как единое целое. Если все будет «разобрано», то и атмосферный киберпанк-мир, и интригующая своим характером героиня, и нескучная система боя, и классная фишка с изменением воспоминаний — будут не более чем красивыми кусочками так и не сложившейся мозаики, как неисправная, дефрагментированная память у Нилин.

После игры в пресс-версию мы можем точно сказать, что каждая составляющая в отдельности выглядит замечательно. Осталось дождаться релиза и посмотреть, складывается ли все это в целостный геймплей. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Сейчас Remember Me выглядит как набор отдельных развлечений: тут и акробатика, и рукопашный бой, и хакерство, и изменение чужих воспоминаний. Ждем релиза и вместе смотрим, получится ли из всего этого монолитная игра. Шансы — очень хорошие.

Процент готовности: 40%

Судья на покаянии

Мы вряд ли сильно ошибемся, если скажем, что 99 из 100 людей, которым не безразличны игры, видели тизер **Watch Dogs**. Пожалуй, это даже самый впечатляющий ролик прошлого года: ночное небо, моросит дождь, из канализационных решеток клубится пар. Мир невероятно интерактивен и проработан, а самое главное — это новый IP, а не очередной сиквел.

На момент сдачи номера **Ubisoft** хранит гробовое молчание и отвечает категорическим отказом всем, кто пытается взять интервью у разработчиков. Тем не менее информация просачивается, и, проведя детальное исследование, можно обнаружить, что данных по игре существенно больше, чем полгода назад. Мы собрали все, что известно про Watch Dogs, воедино, чтобы у вас сложилось максимально полное представление об этой, вполне возможно, революционной игре.

В паутине

Почти такие же впечатления были от анонса самого первого **Assassin's Creed**. Ролики вызвали дикий интерес, граничащий с недоверием: как можно сделать игру с открытым миром и совместить при этом несколько необычных на то время механик? Нам предлагали безграничную свободу, возможность вскарабкаться на любое здание. Мы наблюдали за плавным бегом героя и представляли, насколько здорово будет охотиться на людей и птицей лететь вниз с минарета. После такого любой другой разработчик, который мечтал о видеоигре с открытым миром, просто не мог не воспользоваться такими удачными наработками. Кажется, раньше эпигонов было принято называть словом «клон».

Сейчас заложенные в серию Assassin's Creed идеи вряд ли кого-нибудь удивят. Фигура в капюшоне уже стала иконической, но тогда мрачный убийца в белом маскировался в толпе, медленно шел по улицам и старался не вызывать подозрение. Для того времени такое решение было удивительным, а **Ubisoft** даже ввели понятие «социальный стелс»: важно было взаимодействовать с людьми, убийцу укрывал сам город — достаточно лишь удачно замаскироваться.

В Watch Dogs понятие «социальный стелс» воспринимается совсем на другом уровне и вызывает тревожный, нервный смех. Дело вот в чем: игра постоянно напоминает о достаточно простой, но неприятной вещи. Вы почти все время на виду. Вы уязвимы. При активном использовании сетевых сервисов и привязки человека к телеком-оператору остаются следы — *цифровая тень*. Человек уже не просто создание из плоти и крови, у него есть виртуальный аналог, который сейчас многие еще не воспринимают всерьез. Но то, что о вас написано в интернете, то, что вы пишете сами... все данные, которые вы вводите при оформлении кредита или при бронировании билетов, фотографии, которые вы размещаете в социальных сетях, неосторожные фразы, оброненные в «Твиттере», матерные комментарии на форумах... все это не исчезает бесследно. Компромат постепенно копится. Задействовано огромное количество источников — почтовые приложения, сервисы для страхования, социальные сети, блоги, хостинги… достаточно собрать всю информацию воедино, и человек оказывается перед вами как на ладони. Со всеми его слабостями и грехами. Вы словно залезаете к человеку в голову и узнаете о нем такое, о чем он сам мог уже давно забыть.

О человеке можно узнать практически все. И такое будущее — оно уже не в художественных работах, а на пороге. До **Syndicate**, где живые люди отстраненно назывались soft assets, еще далеко, но провести параллели несложно: неудобные видеозаписи камер наблюдения стираются с жестких дисков случайными вирусами, а кадровик обязательно проверит «цифровой след» соискателя перед приемом на работу.

Такие вещи звучат безобидно, особенно если сравнить их с Чикаго по версии Watch Dogs. Город стал сосредоточением информации. Единая компьютерная система контролирует почти все — от электроснабжения и управления поездов до комплексов видеонаблюдения. Доступом к информации обладает группа влиятельных ком-

Мы не перестаем удивляться, насколько во внутриигровом коммуникаторе интуитивный интерфейс. Взламывать различные системы у Пирса получается всего в несколько нажатий.

паний, в их силах получить информацию о каждом. Скрыться от «большого брата» невозможно, а человек из личности превратился в набор переменных и характеристик.

Информационная революция

Среди стройной и идеально работающей системы затесался анархист. Айден Пирс, главный герой игры, каким-то образом научился эту систему взламывать. Он может управлять городом и узнавать чужую персональную информацию через смартфон. В Ubisoft не рассказывают о мотивах героя, но подразумевается, что ему нужно свести счеты с некоторыми особо зарвавшимися государственными деятелями. Кроме того, он беглый преступник и уже успел отсидеть одиннадцать месяцев в исправительном учреждении.

По тем немногим намекам разработчиков, которые они успели обронить по поводу новой игры, главным оружием игрока и Айдена станет сам город: устроить аварию, отключить электричество, получить доступ к приватной информации... Применять такие способности можно изобретательно и с особой жестокостью. Во время демонстрации на E3 (ролик с презентации PS4 в этом плане менее показателен) Пирсу необходимо было проникнуть на частное открытие галереи, спонсором которой является богатый и влиятельный бизнесмен Джозеф Демарко. Человек в безупречном костюме с легкостью ушел от тюрьмы после обвинений в убийстве, но информация о преступлении все равно осталась — Айден в данном случае является карателем и готов остановить олигарха-эстета любой ценой.

Напомним про события с демонстрации. Пирс приближается к арт-галерее. Прямого доступа в здание нет, а у входа стоит вышибала. В толпе почти все переговариваются по телефону, пишут что-нибудь в «Твиттер» или проверяют электронную почту. Фейс-контроль что-то обсуждает по мобильному с начальством. Тут Пирс делает небольшую пакость и глушит сигнал. Кажется, что без мобильной связи совсем никуда, такая мелочь достаточно серьезно отвлекает толпу, а вышибала пытается поднять коммуникатор повыше и поймать сигнал.

Никто не замечает, как подозрительный человек заходит в здание. Внутри помещения интерактивные голограммы, на стенах висят эклектичные картины. Современное искусство предполагает претенциозность и необычный кейтеринг: официанты с прямоугольными коробками на головах qr-коды (они, кстати, ведут на веб-сайт Демарко, сейчас там размещен некролог — *http://dotconnexion.ubi.com/index.html*). Становится заметно, что посетители арт-события немного взволнованы — Пирса почему-то знают в лицо. Внутри клуба герой встречается с помощником. Из разговора становится понятно, что Айден занимается охотой на неприятных людей, а его товарищ продает индивидуально настроенный огнестрел. Джозеф Демарко оказывается крайне отвратительным типом, продавец оружия слышит его имя и решает отдать пистолет Пирсу даром.

Главный герой пришел на выставку не за высоким искусством. Он достает коммуникатор и начинает сканировать людей. Вот та симпатичная журналистка у причудливой инсталляции, например, недавно получила обвинение в плагиате, а нелепо выглядящий молодой человек владеет израильской крав-мага и зарабатывает на жизнь избиением всяких одиозных типов. Сканер засекает личного секретаря Демарко: сотрудница звонит Джозефу по телефону и предупреждает об опасном госте. Нарушитель спокойствия не должен покидать здание, охрана предупреждена и собирается скрутить анархиста (телефон тем временем просчитывает степень угрозы и шанс отхватить от нервного сотрудника). Драки не избежать, поэтому Айден быстро достает телескопическую дубинку и парой ударов оглушает дерзкого вышибалу, после чего выбирается из арт-галереи через черный ход.

Снаружи моросит дождь, Пирс уверенным шагом подходит к перекрестку и начинает ждать. Через мгновение он выведет из строя систему светофоров, после чего машины начнут врезаться друг в друга. В аварию попадает наша цель: автомобиль с Джозефом Демарко никак не может уехать с места катастрофы. Из салона выбираются его телохранители, открывают огонь по Пирсу, случайно задевают прохожих и участников ДТП. Тем не менее Айден устраняет охрану, вытаскивает Демарко из автомобиля и убивает его.

Очевидно, что с Джозефом можно будет расправиться не-

Watch Dogs не так сильно удивляет проработанностью изображения. Гораздо интереснее наблюдать за правдоподобной реакцией NPC.

сколькими способами. Пирсу не обязательно выходить из арт-галереи и устраивать аварию на перекрестке. Интересно, что может произойти, если герой заблокирует сигнал внутри здания в то время, когда секретарь разговаривает по телефону?

Пока что взаимодействие с игровым миром сильно напоминает недооцененный Syndicate. Там, напомним, можно было на лету взламывать и перепрограммировать электронные системы или даже заставить совершить самоубийство противника с кибернетическим имплантом в голове. «Умное» оружие также было уязвимо к хакерской атаке. Пример с Syndicate крайне показателен, так как трюки со взломом нужны были только для одной цели — убивать быстро и эффективно. В Watch Dogs же акцентируют внимание не на жестокости, главного героя здесь помещают в относительно правдоподобный сеттинг и не заставляют сломя голову бежать вперед и уничтожать все живое на своем пути.

Прощай, приватность

Уже известно, что кроме сюжетных заданий в Watch Dogs будут элегантно реализованные побочные квесты. Улицы полны прохожих, почти у каждого есть мобильный телефон, в который можно дистанционно влезть, прочитать сообщения и прослушать аудиозаписи. Более того, взлом коммуникатора дает доступ к медицинским данным или отметкам о криминальной деятельности. Из всех этих маленьких деталей формируется общая картина, позволяющая выйти на след конкретного преступления или раскрыть заговор.

Еще один очень интересный факт: в дополнение к основной игре разработчики планируют создать отдельное приложение для смартфонов и планшетов. Еще раз — не внутри игры, а в реальной жизни. Пользоваться такой программой не обязательно, но наличие гаджета под рукой открывает дополнительные возможности. Оцените иронию, игра про исчезновение границ у любой частной информации и развитие глобальной базы данных поддерживает приложение, в котором можно смотреть интересные факты про NPC и чужих игроков.

В приложении поначалу доступна не вся информация, некоторые детали появляются только после того, как вы просканировали человека или объект в основной игре. Задействованы будут не только NPC, другие игроки могут получать вашу информацию и изучать, как вы смогли пройти то или иное испытание, а также увидеть, каким способом вы справились с одним из многих сюжетных поручений, — настолько серьезно система держит ее пользователей за горло.

Все действия игрока отслеживаются, и, кроме прочих радостей особиста, на экране iPad можно будет посмотреть карту города, которая в режиме реального времени показывает всю нужную игроку информацию. Стоит подчеркнуть, что это не просто дополнительная фишка для того, чтобы было удобно смотреть на карту и ориентироваться по ней. У вас на ладони Чикаго — в прямом и переносном смысле. В ту же арт-галерею можно пойти без подготовки, но игра всегда позволяет продумать план наступления, ознакомиться с чертежом здания, спланировать нападение заранее. Вы сможете узнать важную информацию об организаторах.

К такому решению неизбежно возникают вопросы: необходимо ли будет пользоваться таким приложением? Не является ли это просто переносом некоторых игровых функций на дополнительный экран? С другой стороны, было бы здорово совместить так несколько девайсов. Представьте, вы сканируете человека в игре, а досье на него составляется уже на экране планшета, погружение в игру при этом становится максимальным. Главное тут, конечно, глубина интеграции. Всевозможных приложений по «настройке персонажа» мы видели уже достаточно: с одной стороны, это полезно, с другой — никак не усиливает впечатления от основной игры.

Мы подозреваем, что приложение будет играть не последнюю роль в сетевом компоненте Watch Dogs. В паре эпизодов из тизеров было видно, как за Айденом следит некто Bixxel_44. Он же и пытается зачем-то взломать коммуникатор главного героя, а потом наблюдает за беглецом при помощи одной из камер слежения. Такие вторжения можно пресечь, если вовремя заметить попытку взлома. Но пока что не совсем понятно, зачем одному игроку необходимо так пристально следить за другим. Возможно, таинственный наблюдатель может как облегчить жизнь игроку, так и совершить изобретательную гадость.

Другая последовательность

Ролик с E3 и с презентации PlayStation 4 — не единственное, что демонстрировали

Бессмысленное насилие в Watch Dogs не приветствуется, потому что в игре есть система репутации. Остается надеяться, что стиль игры за положительного персонажа не будет слишком скучным.

Ubisoft. На той же E3, за закрытыми дверями, разработчики показали демо повторно, но с небольшими изменениями. Самое важное: авторы показали подготовительный этап и то самое приложение. На экране планшета был план арт-галереи и прилежащих построек. На этот раз события развивались немного по-другому. Пирс приближается к зданию и подключается к одной из камер. Так проще увидеть, что происходит поблизости, и не светиться самому.

После этого он подслушивает телефонный разговор: недовольная жена спрашивает мужа, когда тот, наконец, вернется домой. Судя по всему, для игры будет записано огромное количество разговоров — иначе идея будет работать не самым удачным образом. События внутри помещения остаются такими же, а самое интересное начинается после выхода из здания: вместо того чтобы стоять у перекрестка, герой забирается на крышу по пожарной лестнице. Оттуда он взламывает камеру слежения и с ее помощью просматривает дорогу.

Сверху наблюдать за всем не только удобно, но и полезно для здоровья — с высоты проще застрелить телохранителей Демарко. После того как справедливость восторжествовала, происходит неожиданное: коммуникатор главного героя кто-то взламывает. Пирс при этом уходит от погони не зрелищным прыжком через раздвижной мост, а устраивает хаос и беспорядок на других перекрестках.

А теперь обратимся к ролику с презентации **Sony**, где был показан еще один небольшой кусочек игры. На этот раз Айден ни на кого не охотится, а просто гуляет по виртуальному Чикаго. По улицам снуют прохожие — у одного из них, судя по данным с мобильного телефона, плохо защищен банковский аккаунт. Пирс мгновенно, одним нажатием кнопки, взламывает счет и обналичивает чужие деньги в ближайшем банкомате.

Рядом с местным супермаркетом сидит бездомный («ветеран вьетнамской войны, заработок: $0 в год» — едкий, хотя и немного наивный социальный комментарий). Вторжение в частную жизнь бездомного ненадолго прерывается. Коммуникатор Пирса засек девушку, на которую собирается напасть грабитель. Дальше события разворачиваются достаточно предсказуемо: Айден пугает грабителя, тот начинает убегать с места преступления, а текст на дисплее мобильного предлагает догнать и обезвредить нарушителя.

В этот момент Watch Dogs до неприличия напоминает Assassin's Creed, в какой-то момент даже кажется, что разработчики хотели сделать полноценную игру про убийц в современном сеттинге, но потом все-таки опомнились и решили не рисковать. Подчеркнем, что ничего удивительного не происходит. Пирс бежит за преступником, который свернул в узкий переулок. Испуганная жертва тем временем звонит в полицию (коммуникатор автоматически ловит нужную частоту и позволяет подслушивать разговоры сотрудников правопорядка). Догнать беглеца Айдену помогает совсем не сноровка — он вовремя перегружает электрощиток, и сноп искр бьет преступнику прямо в лицо. Осталось немного испортить его парой ударов телескопической дубинкой и самому спастись от полиции (не забываем, что Пирс такой же преступник, но с хитрым гаджетом в руках). Унести ноги от копов получается очень легко: одна машина со всей силы врезается в не вовремя поднятые металлические ограничители (когда, наконец, у коммуникатора сядет аккумулятор?), а второй Айден простреливает колесо, после чего взламывает электронику у ближайшего поезда и спешно уезжает на нем в другой район.

Важно заметить, что все вышеперечисленные действия не в полной мере раскрывают потенциал системы контроля над электроникой. Здесь хитрый гаджет чаще всего позволяет лишь замедлить противника, а от игрока требуется лишь нажимать вовремя на одну и ту же кнопку и каждый раз ждать какой-нибудь любопытный эффект. По-настоящему станет интересна такая ситуация, при которой главный герой сам будет уязвим перед электронной атакой. И один из вопросов, который возникает к Watch Dogs на данный момент, — насколько глубоко нам разрешат контролировать окружающее пространство и будет ли пространство контролировать нас.

Да, тизеры прекрасны, технология безупречна, но если взглянуть со стороны, то становится заметно, что в плане геймплея нам пока не продемонстрировали ничего революционного. Лишь намеки! Камеры уже успешно ломаются в любом уважающем себя киберпанк-проекте, а вот насколько

Одним из ключевых событий в Watch Dogs была авария в энергосистеме США и Канады, после чего всеми системами начал управлять единый искусственный интеллект. По игровой версии катастрофа произошла из-за действий одного опасного хакера.

Пока что поезда используются для оперативного отступления. При невероятных способностях героя ко взлому транспортных систем не совсем понятно, почему нельзя разблокировать двери вагона и укрыться внутри.

будет интегрирована в геймплей возможность подключаться к чужой электронике и насколько интересно будет вести собственные расследования — неясно.

В цифровом прицеле

Относиться к Watch Dogs при этом можно по-разному. Есть риск того, что игра станет очередной пародией на трогательную серию про американский криминал, а все красивые и изящные фокусы с коммуникатором перестанут вызывать восторг спустя несколько часов — тут уже все зависит от ситуаций, в которые попадет персонаж. Будет ли действие игры выходить за пределы Чикаго? Получится ли контраст между высокотехнологичным городом и какой-нибудь удаленной локацией? Какой смысл в управлении светофорами или поездами? Если единственным результатом таких действий будет катастрофа и смерть, то этого категорически недостаточно.

Хочется верить, что заявленный в Watch Dogs контроль может открыть гораздо больше возможностей, чем принято в видеоиграх. Подумайте только, как легко получится шантажировать и ставить обывателей в неудобное положение! И, наоборот, представьте совсем иную ситуацию: каково в таком мире будет человеку без владения важной информацией? Как им смогут воспользоваться?

Сеттинг дает неограниченный простор для фантазии. Идеи и геймплейные элементы могут отлично работать, а у Watch Dogs есть все шансы стать умной и остросоциальной игрой, особенно если разработчики не будут делать акцент на жестокости, а постараются позаимствовать некоторые идеи из ARG-проектов или **Echo Bazaar**, где особенно ценится информация и сплетни. А вот если фокусы с коммуникатором будут раз за разом повторяться в однотипных ситуациях, а журналисток-плагиаторов и специалистов по крав-мага в виртуальном Чикаго можно будет встретить на каждом шагу, это, скорее всего, не сработает. Внушает опасение и тот факт, что у Ubisoft не всегда получается делать игру хорошо с первого раза.

Шанс, что с проектом поступят так, все же мал. За проработку персонажей отвечает отдельное подразделение внутри Ubisoft — это коллектив под названием **Alice**. В их офисе располагается студия звукозаписи, аппараты для захвата движений, места для художников. Именно эта команда занимается проработкой сценария и текстов в видеоиграх. Alice работала над **Far Cry 3** — сотрудники коллектива продумали характер Вааса и подобрали на его роль подходящего актера.

■■■

Чтобы Watch Dogs заработала, необходимо продумать кучу деталей и не упустить ни одной мелочи. Тут как раз такой случай, когда проект может стать некстгеном не только по форме, но и по содержанию. Иначе получится примерно такая же грустная ситуация, как с **God of War 3**: безумно красивый артдирекшен, но сама игра совершенно беззубая, несмотря на всю свою жестокость. Есть небольшой шанс, что игра окажется «клоном» Assassin's Creed, только про мобильные телефоны. При этом Watch Dogs может стать проектом, который заставит задуматься и ограничить доступ к своей информации. Озаботиться проблемой можно и сейчас. Насколько легко узнать о вас через интернет? Watch Dogs уже знает ответ. К примеру, тех людей, которые подписались на информационную рассылку от Ubisoft, ждал неприятный сюрприз: из-за внутренней ошибки их адреса электронной почты попали в свободный доступ, и некоторые были взломаны. ■

Будем ждать?

Умная игра про то, как опасно оставлять о себе информацию в Сети. Как показывает практика, любое вмешательство в строгий порядок влечет за собой катастрофу.

Процент готовности: 40%

RAZER

OUROBOROS

elite ambidextrous gaming mouse

Эксклюзивный дистрибьютор в России — компания Графитек, Москва, тел.: (495) 785-28-51, www.grafitec.ru

реклама

ВМЕСТИТЬ В ЛАДОНИ БЕСКОНЕЧНОСТЬ

- Полностью настраиваемая симметричная эргономика
- Система двойных сенсоров 4G • 1 мс беспроводная технология игрового уровня

Спрашивайте в магазинах:

М.видео www.mvideo.ru · MediaMarkt www.mediamarkt.ru · DNS www.dns-shop.ru · www.compumir.ru · Белый ветер цифровой www.digital.ru · Юлмарт www.ulmart.ru · OZON.ru www.ozon.ru

FOR GAMERS. BY GAMERS.™

ru.razerzone.com

В РАЗРАБОТКЕ

CyberPunk 2077

Дата выхода
2015 год

Жанр
Ролевая игра

Издатель
CD Project

Разработчик
CD Project RED

Платформа
PC

Сайт игры
cyberpunk.net

Кирилл Волошин

Ночной Город под небом цвета телевизора, настроенного на пустой канал

«Осуществляем мечты. Дорого, долго, но качественно!» — эту фразу нужно вырезать латинскими буквами над входом в офис польской **CD Project RED**. В 2007 году они, никому еще толком не известные, переложили в формат нелинейной ролевой игры культовый книжный цикл Анджея Сапковского про ведьмака Геральта.

Спустя пять лет один короткий анонс их нового проекта **CyberPunk 2077** заставил учащенно биться сердца тех, кто зачитывается книгами Филипа Дика, Брюса Стерлинга и Уильяма Гибсона, несколько раз в год пересматривает «Бегущего по лезвию» и «Отель «Новая роза» и давно мечтает поиграть в настоящий, классический киберпанк-нуар.

Настольная ролевая система CyberPunk, по которой авторы «Ведьмака» делают свою новую игру, создавалась в конце восьмидесятых годов прошлого века как раз под воздействием самых первых классических произведений и представлений о киберпанке. Даже сейчас, спустя двадцать лет, автор CyberPunk Майкл Пондсмит любит цитировать Уильяма Гибсона и бродить по ночному, залитому дождем и неоном городу. Именно эта честная и чистая романтика неуютного будущего должна найти свое отражение в новой RPG от CD Project RED.

Дизайн оружия продуман до мелочей.

Город греха

Мир CyberPunk далек от сложного устройства «Матрицы» и уж тем более «Призрака в доспехах». Все просто. Миром будущего правят многочисленные мегакорпорации, которые периодически воюют друг с другом. При этом основной водораздел противостояния проходит между американскими, неосоветскими (футуристический «Газпром») и японскими компаниями. И, естественно, во всем виноваты коварные азиаты, устроившие эта-

Нам уже очень интересно узнать, интегрируется ли этот щлем с нервной системой человека.

кий киберсегунат с примкнувшими к нему киберякудза.

Во всем этом много прямолинейных конфликтов и даже трэша. Здесь можно найти сюжет о сражении американских и японских кибернаемников на дне океана или о том, как один известный хакер был уничтожен при помощи направленного орбитального удара.

Однако у настольной CyberPunk есть одно неоспоримое преимущество, вытекающее как раз из увлечения его авторов Уильямом Гибсоном и вообще ранним литературным киберпанком, — здесь много рассказывается не только о сражениях мегакорпораций, но и о том, как выживают затерянные в этом кибербезумии одиночества, простые граждане, пусть даже многие внешне уже и не слишком похожи на людей. И вот тут CyberPunk рисует едва ли не самую мрачную картину среди всех игр.

Действие разворачивается в большом кибергадюшнике под названием Night City, раскинувшемся на калифорнийском побережье между Лос-Анджелесом и Сан-Франциско. Это такой типичный город греха, на улицах которого царит нищета, социальное неравенство и преступность. Повсюду продают нелегальные или даже легальные наркотики, расцветает черный рынок имплантов и кибертрансплантаций. И над всем этим — бандитские группировки. Одним словом, этакий Чикаго, перенесенный из 1930-х в мир мрачного цифрового будущего, — идеальные условия для настоящего киберпанк-нуара.

Живущие в ночи

CyberPunk 2077 концентрируется как раз на том, что происходит на порочных улицах Night City. Разработчики охотно рассказывают о том, что в городе получил распространение новый цифровой наркотик Braindance. Если в **Blade Runner** андроидам имплантировали чужие воспоминания, то тут сами люди охотно покупают и вживляют в свою нервную систему чужие эмоции и переживания — будь то радость от только что совершенного научного открытия, многоразовый оргазм или эйфория, которую испытывает маньяк, сжимая киберпротезом горло очередной жертвы. В последнем случае, правда, придется пойти на черный рынок: если более-менее легальные переживания можно купить у мегакорпораций, то запретные эмоции продают из-под полы.

На Braindance подсаживаются поголовно, меняя неприветливую реальность на яркие, пусть и чужие ощущения. Естественно, все это тут же обрастает жирным слоем грязи: черный рынок, большие деньги, преступники, порочная зависимость и толпы новых наркоманов. Со всем этим столкнется и пока еще безымянный герой игры. По словам разработчиков, он как раз вырос на улицах Ночного Города и теперь должен пробить себе дорогу в этом мире.

Гибсоносовская атмосфера вовсе не исключает наличия в игре шикраных женщин.

Летательный аппарат моментально пробуждает воспоминания о «Бегущем по лезвию».

В процессе игрок столкнется с массой ярких персонажей, которыми так богата вселенная CyberPunk. Тут есть девушка, живущая в Сети — причем в виде цифрового призрака, — гитарист, выводящий соло кибернетической рукой, и хакер, который давно умер от обезвоживания, пересидев за компьютером, но продолжает выходить в Сеть из криогенной камеры.

Психи против психов

О механике и внутреннем устройстве будущей игры пока практически ничего не известно, а разработчики всячески увиливают, когда им начинаешь задавать конкретные вопросы. Но из разговора нам стало понятно, что это будет большая RPG в духе «Ведьмака» — с протяженным нелинейным сюжетом, постоянным моральным выбором, далеким от банального разделения на черное и белое (скорее, все оттенки серого), системой апгрейдов через всевозможные импланты и киберпротезы и с многочисленными сражениями.

На старте придется выбирать класс персонажа. И тут вселенная CyberPunk предоставляет богатый выбор. Всего в настольной игре доступно девять архетипов: соло (наемники), нетраннеры (хакеры), копы (полицейские), корпоратив (миллионеры), фиксеры (торговцы), медиа (репортеры), кочевники (собственно кочевники), рокербои (музыканты) и техники (доктора-механики). Каждый класс наделен каким-то одним уникальным умением. Так, у наемников остро развито чувство боя, а хакеры, что логично, умеют в любом состоянии быстро подключаться к Сети.

Прокачивать персонажа можно будет практически без ограничений, и, возможно, именно вокруг этого закрутится главный морально-этический нерв игры — превратитесь ли вы окончательно в киборга, способного устанавливать прямую мозговую связь с оружием, или все-таки сохраните в себе остатки человечности?

В любом случае в ходе прохождения игрок столкнется с отрядом MAX-TAC (Maximum Force Tactical Division), получившим в народе название «Отряд психов». Именно его работа была продемонстрирована в ставшем уже знаменитым ролике с сексапильной девушкой-убийцей в главной роли. Занимается отряд тем, что ловит слетевших с катушек людей, которых и людьми уже сложно назвать: они переборщили с вживлением имплантов и с модными наркотиками и стали нападать на тех, кто еще не успел этого сделать.

Самое интересное, что отряд MAX-TAC состоит из точно таких же психов. Как и героиня ролика, после поимки многие киберманьяки переходят на службу в правоохранительные органы. Такой вот клин клином... Мы очень надеемся, что игрок не только столкнется с деятельностью «Отряда психов», но и сам войдет в его ряды и даже займется подбором соратников. Такой колоритной партии в RPG вы еще точно не видели.

■■■

По словам Майка Пондсмита, работа над CyberPunk 2077 идет уже год, а версия вселенной, на которой она базируется, не так наивна и прямолинейна, как самая первая. Ждать релиза мы будем еще года два точно, и за это время все может поменяться. Но нам бы очень не хотелось, чтобы из игры окончательно выветрился этот чистый первородный киберпанк, воспевающий романтику грязных неоновых улиц и запретных удовольствий.

Если игра будет концентрироваться не только и не столько на войне корпораций, а на том, как живут и выживают в этом кибермуравейнике обычные люди, то у нее есть отличный шанс сказать что-то новое в жанре, где, казалось бы, все давно уже сказал **Deus Ex**. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Большая ролевая игра по мотивам одной из ранних киберпанк-вселенных. Вот чем заняты CDP помимо третьего «Ведьмака».

Процент готовности: 20%

По лезвию киберпанка

На вопросы «Игромании» отвечает директор игры Матеуш Кэник

Что для вас важнее в этой игре — сильное повествование или неограниченная свобода выбора?

И то, и другое. Вы должны помнить, что неограниченная свобода выбора еще не дает действительно качественную мощную RPG. Ваш выбор должен идти рука об руку с последствиями. В **Minecraft** есть неограниченная свобода, но это не RPG. А последствия всегда предполагают качественную хорошую историю. Настоящая ролевая игра позволяет рассказывать интересные нелинейные истории, которые дают игрокам возможность неоднократно принимать решения.

Мы должны дать людям выбор, последствия и большую историю. В наших текущих проектах мы стремимся соединить важные решения, принимаемые игроком в рамках интересной истории, и открытую игровую механику, большой мир, который вы можете свободно исследовать. У игрока должна быть масса вариантов достигнуть своей цели.

Сделав разнообразные классы и прописав роли, мы хотим дать игрокам полную свободу в том, как играть. Соединить все это, по большому счету, еще ни у кого не получалось. Мы надеемся, что благодаря движку REDengine 3 и фокусу на интересный сюжет это получится у нас. Тогда это поднимет жанр на новый уровень.

То есть и большинство квестов можно будет решать разными способами?

Конечно. Мы хотим обеспечить нелинейность на каждом уровне — не только в главной истории, но и в каждом квесте. Это очень важно для нас: мы даем цель и много инструментов игрокам, но они сами решают, как их использовать, чтобы добиться результата. В зависимости от этого NPC будут реагировать по-разному на вас. Как в наших предыдущих играх, у ваших решений будут реальные последствия, которые изменят окружающий мир.

Насколько аккуратно вы переносите в игру правила настольной системы?

Не каждый аспект бумажной настолки может быть переведен в видеоигру. Мы делаем прототипы геймплея и проверяем, что работает, что нет. Некоторые аспекты должны быть изменены или исключены, но мы хотим, чтобы дух и атмосфера остались прежними. Именно поэтому мы так плотно сотрудничаем с Майком Пондсмитом. В конечном итоге мы хотим добиться такого эффекта, чтобы вы распечатали лист с характеристиками героя из CyberPunk 2077 и могли сразу запустить его в настолку.

Майк Пондсмит говорит, что для него киберпанк — это прежде всего романтика мрачных темных улиц. А что это для вас?

То же самое. Киберпанк — это уникальная вещь. Стиль важнее содержания, ваш образ жизни решает все, вы существуете на грани. На дворе 2077 год, но быть человеком в этом мире все еще нелегко. Мир вокруг нас не приучен использовать технологию, это все еще опасно.

Нам очень понравилась идея с Braindance. Мы сможем его попробовать сами? Какие последствия это повлечет?

Braindance будет важной частью игры, главным образом из-за его воздействия на общество. Он у всех на устах. Большая, новая социальная причуда. Если у вас его нет, вы — никто. Это также большая социальная проблема: на улицах полно наркоманов, переживающих чьи-то чужие жизни.

Сейчас, по ощущениям, CyberPunk 2020 — ретрофутуристическая игра. Вы сохраните это чувство или попытаетесь сделать более современную игру?

Мы неспроста захотели перенести события в 2077 год. Не говоря уже о том, что 2020-й наступит совсем скоро. Конечно, часть ретростилистики останется, но мы модернизируем сам подход. Здесь, например, не должно быть никаких сотовых телефонов размером с кирпич, какими их представляли в 1980-х. Но останется сам дух и атмосфера мрачных неоновых улиц.

Что вы думаете вообще о жанре киберпанк? Какие произведения вы считаете лучшими?

System Shock, Syndicate, Deus Ex. Среди фильмов — «Бегущий по лезвию», «Призрак в доспехах». Из книг — работы Уильяма Гибсона и комиксы «Эден». Жанр киберпанка действительно очень развит. Но наша игра будет отличаться, будет новой и уникальной. Мы хотим воссоздать именно ту атмосферу, о которой говорит Майк Пондсмит. Это будет история улиц и города — Ночного Города.

Почему вы не создадите свою новую уникальную вселенную?

Прежде всего, это будет новый IP. Трудно построить его на пустом месте — не только из-за того, что нужно создать целый мир, но также из-за отсутствия фанатов. У «Киберпанка» есть много поклонников, которые помогают нам создать игру. Форум процветает, мы знаем, что людям интересно, они постоянно генерируют новые идеи. Одновременно это означает, что мы должны оправдать надежды людей. Но с нашим подходом к общению с потенциальными игроками я уверен, что все получится. ■

Deus Ex, System Shock, Syndicate — в CyberPunk 2077 безошибочно узнаются мотивы из этих великих игр.

Дата выхода
Лето 2013 года

Жанр
Японская жесть

Издатель
GungHo Online Entertainment

Разработчик
Grasshopper Manufacture

Платформы
Xbox 360, PS3

Сайт игры
loveandkill.com

Александр Башкиров

KILLER IS DEAD

Клиент всегда мертв. Заказчик и исполнитель — тоже

Представьте себе простого японского бизнесмена в костюме и узких очках, с катаной в руке — стандартное, казалось бы, аниме. На коленях у него сидит полуодетая европлондинка со строгим выражением лица и распущенными волосами. Это тоже нормальный элемент азиатской мультипликации с элементами подростковой эротики... На заднем плане — сакура, красные бумажные фонари и ворота феодального поместья в Киото. Тоже ничего особенного. Современный костюм героя — это еще не повод не учить юных зрителей японской истории!

Легкое смущение возникает, когда на бизнесмена нападает стая киборгов, катана оказывается световой и главный герой ритуально обезглавливает ею одного из обидчиков на фоне гигантской луны. Подобного гибрида научной фантастики, самурайского экшена и гангстерской саги из жизни якудза мы не наблюдали со времен финала мультсериала «Ковбой Бибоп» в конце девяностых! Ну а когда левая рука героя трансформируется в гигантскую дрель, которой он начинает упоенно сверлить ближайшего противника, потом дрель превращается во многоствольный пулемет, а экран украшают слова **Killer is Dead**... становится ясно, что мы смотрим ролик новой игры Гоити Суды.

МЕЖДУ НЕГРОМ И БЛОНДИНКОЙ

Суда и его студия **Grasshopper Manufacture** — авторы замечательного мультяшного боевика **Killer7** для PlayStation 2 в 2005 году и целой серии стилизованных под аниме экшен-игр для современных платформ (**No More Heroes**, **Shadows of the Damned**, **Lollipop Chainsaw**). Их проекты всегда можно опознать по нелепейшему сюжету, потрясающей сел-шейдинг-картинке и, главное, совершенно безумным персонажам.

В No More Heroes в главной роли был задействован увлекающийся американским рестлингом отаку с купленным на интернет-аукционе световым мечом, в Killer7 — страдающий рассеемерением личности престарелый наемный убийца в инвалидной коляске. У Shadows of the Damned и Lollipop Chainsaw главгерои были более традиционными (охотник на демонов и чирлидерша), зато фирменным судовским сумасшествием лучились их помощники — превращающийся в мотоцикл демон Джонсон в первом случае и говорящая голова зомби-бойфренда во втором.

К сожалению, насладиться обществом друг друга героям не дадут — за дверью уже притаились головорезы, ворвутся с минуты на минуту.

Этому парню не надо волноваться о том, что его проткнут дрелью, — он и так ею проткнут в голову, дважды.

Как говорит Роман Полански, для одних луна горькая, для других — сладкая. Во вкусовых ощущениях эти двое разберутся прямо сейчас.

«Меня зовут Мондо Заппа, по профессии я палач и… главный герой этой игры», — признается человек в костюме в первых кадрах Killer is Dead. В интервью японскому журналу Famitsu Суда назвал скромного молодого человека «японским Джеймсом Бондом» и объяснил, что он работает на возглавляемую «полукиборгом» (негром с металлическими рукой, ногой и половиной черепа) Брайном Роузесом корпорацию и охотится на кибернетических преступников.

«Мондо палач, а не убийца, — уточнил Суда. — Вы не просто убиваете ваших противников, вы их казните. Работа героя — истреблять настоящих злодеев, террористов международного уровня».

В этот раз все творческие ресурсы Grasshopper Manufacture ушли на главного героя — подручные у Заппы будут вполне стандартными. Это две девушки: начальница Вивиан Шквал (та самая распутная евроблондинка) и помощница Мика Такекава (тихая японская шатенка). Терзания героя в любовном треугольнике не представляют для нас ни малейшего интереса ни сейчас, ни после выхода игры — нам бы узнать, откуда у Заппы механическая рука!

Также объявлена личность первого босса-преступника: это Виктор, кибернетический скелет с торчащими из черепа сверлами, специализирующийся на воровстве музыкальных талантов у японских рок-звезд и умеющий (ну разумеется!) трансформироваться в гигантского робота.

ХАРАКИРИ ДРЕЛЬЮ

Место действия Killer is Dead — Япония ближайшего будущего, в которой процветают космический туризм и крионика (что, в свою очередь, гарантирует нам задники «лунная база» и «лаборатория по замораживанию преступников»). Футуристические декорации довольно абстрактные, в стиле Killer 7 или виртуальных тренировочных уровней Metal Gear Solid, зато на улицах Киото можно встретить якудзу верхом на тигре! Сам Заппа при этом восседает на мотоцикле.

«В игре полно ситуаций, которые вы больше нигде не увидите, — говорит Суда. — Та же битва в Киото появилась почти с самого начала разработки; нам хотелось, чтобы иностранные игроки увидели сам город».

Как и в Killer7, герой поглощает кровь убитых врагов, которую затем можно тратить на адреналиновые сверхатаки (чаще всего это обезглавливание с бьющим из шейного обрубка фонтаном кровищи). Также Мондо будет превращать врагов в «черную материю» (что бы это ни значило) и поправлять с ее помощью свое здоровье.

Кибернетическая рука превращается в гигантскую дрель, несколько видов огнестрельного оружия и апгрейдится по ходу игры. Среди боссов — коварные ассасины и благородные самураи-самоубийцы, ищущие смерти от меча Заппы. Общая боевая механика (меч, стрельба и рестлинг-приемы) — очень в стиле No More Heroes 1-2. Картинку изначально планировалось сделать более реалистичной, в духе Killer7, но в итоге игра выглядит как второй сиквел No More Heroes.

Яркие цвета, широкие мазки. Кровь — это всего лишь алый цвет в палитре Гоити Суды.

«Мне кажется, что Killer 7 с художественной точки зрения смотрелся настолько хорошо, насколько тогда это было возможно, — считает Суда. — Но если бы мы просто это повторили, стиль выглядел бы устаревшим. Поэтому мы постарались сделать графику более современной. Мы провели множество тестов, пока не добились стиля, который вы сейчас можете увидеть».

■■■

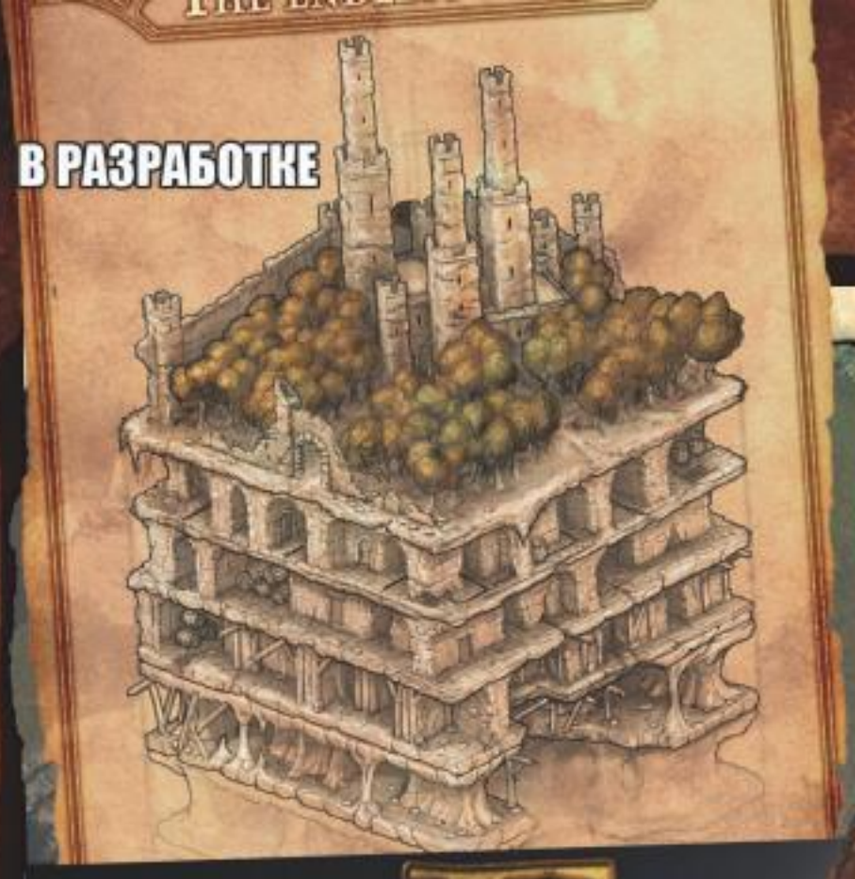
Как написал Суда в своей еженедельной колонке в Famitsu, Killer is Dead будет первой игрой в новой «ассасинской серии» и «мрачноватым инь к яркому веселому ян Lollipop Chainsaw». Лично нам Lollipop Chainsaw, да и вообще судовские игры, очень нравятся, даром что временами разработчик слишком увлекается артдизайном героев и забывает про игровую механику. С ТАКИМ художественным оформлением, нам кажется, можно простить любые огрехи геймплея.

В январе Grasshopper Manufacture приобрел японский издатель MMORPG **GungHo Online Entertainment** (до этого изданием игры занимался аниме-титан **Kadokawa Shoten**). И сам Суда, и новый издатель обещают, что игра выйдет уже этим летом — во всяком случае в Японии. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Свежая порция японской дичи: шикарно одетый киллер-палач приводит в исполнение смертные приговоры вживленной в руку дрелью.

Процент готовности: 60%



В РАЗРАБОТКЕ

Жанр
Ролевая игра
Издатель/разработчик
Obsidian Entertainment
Платформа
PC

PROJECT ETERNITY

Кирилл Волошин

Дата выхода
2014 год

Obsidian Entertainment рассказывает о своей новой RPG и о ее взаимосвязи с Icewind Dale и Planescape: Torment

Практически сразу после того, как Брайан Фарго собрал через Kickstarter деньги на **Wasteland 2**, взоры любителей ролевой старины обратились на **Obsidian Entertainment**. Все, конечно, ждали, что люди, составлявшие когда-то костяк знаменитой **Black Isle Studios**, тоже начнут сбор денег, но не на новую часть **Icewind Dale** или **Alpha Protocol**, а на продолжение **Planescape: Torment** — самой знаковой и хардкорной среди всех игр студии.

Выдержав гроссмейстерскую паузу, Крис Авелон (некогда главный сценарист Planescape: Torment) сотоварищи действительно анонсировали на Kickstarter новую игру, **Project Eternity**, и в рекордные сроки собрали там рекордные же миллионы долларов. И хотя в названии новой игры Obsidian нет заветных букв — во многом, хотя и не во всем, она действительно станет духовным наследником Planescape. В этом мы убедились, пообщавшись с самими разработчиками.

Песнь леса и моря

Project Eternity будет классической партийной RPG старой школы с тактическими боями, которые в любой момент можно поставить на паузу. С болтливыми напарниками, романами, интригами, многочисленными квестами, большим миром и живописными двухмерными задниками. Как сообщил в нашем интервью один из лидеров проекта Джош Сойер, сеттинг игры будет похож на **Forgotten Realms**, ее устройство и механика — на **Baldur's Gate** и Icewind Dale, а вот сама сюжетная тематика и философия черпает свое вдохновение в Planescape: Torment, а также в недооцененном в свое время аддоне к **Neverwinter Nights 2** — **Mask of the Betrayer**.

Мир можно исследовать свободно, но некоторые локации будут слишком сложны для тех, кто сунется туда раньше времени.

События Project Eternity разворачиваются в небольшом морском государстве Free Palatinate of Dyrwood. Когда-то это была колония империи Aedyr, жители которой, собственно, и составляют основную часть местного населения. Обретя независимость, им теперь приходится сражаться на два фронта — не только с имперцами, но и с аборигенами.

Родившиеся здесь эльфы и представители расы орлан, прямо как в книгах Сапковского про Геральта, ушли в лес и периодически устраивают оттуда дерзкие партизанские вылазки. Лес зовется E?r Glanfath (по названию древнего государства, процветавшего когда-то в этих землях). По словам Джоша Сойера, Dyrwood — страна молодая, поселения были возведены совсем недавно, а вот в лесу сохранились тысячелетние странные постройки, которые, по мнению некоторых ученых, были когда-то частью чего-то общего и неведомого. Аборигены тщательно их охраняют, но некоторые из этих структур опасны и сами по себе.

Наш собеседник
Джош Сойер

Должность:
Вместе с Крисом Авелоном и Тимоти Кейном — глава разработки Project Eternity.

О Kickstarter:
«Мы понимаем, какая ответственность лежит на нас, и не подведем фанатов. Прямо сейчас мы ведем активный диалог с комьюнити, они подсказывают идеи для игры, помогают нам. Игроки принимают самое непосредственное участие в разработке».

Колодец душ

Сюжет начинается с того, что игрок становится свидетелем некоего сверхъестественного события. «Он оказался не в то время и не в том месте и теперь

Максимальный размер группы, шесть человек, в некоторых экстремальных случаях может быть увеличен за счет присоединения временного персонажа.

должен иметь дело с не самыми приятными последствиями. Пытаясь найти выход из сложившейся ситуации, герой понимает: все, что с ним происходит, и его судьба в целом неумолимо связаны со многими другими людьми и даже с целыми сообществами, — уклончиво объясняет Джош. — Со всеми придется всесторонне взаимодействовать и принимать важные, непростые решения. Здесь не будет каких-то заранее установленных ролей, каждый сможет разыгрывать свою собственную».

Трудно не заметить во всем этом влияние Planescape: Torment, но еще больше приближает Project Eternity к великой игре центральная идея о вечном цикле переселения душ. «Мы рисуем во многом постмодернистский мир. Его обитатели уже многое знают о том, как этот мир работает, но остается много метафизических вопросов, на которые нет четких ответов. И вопрос о природе смертной души — главный из них», — продолжает Джош.

Народы и расы, обитающие в мире Project Eternity, еще не открыли все секреты души, поэтому в каждой культуре есть своя метафизическая философия на этот счет. Зато всем достоверно известно, что разумные души пребывают в бесконечном цикле жизни и смерти: некоторые бодрствуют, другие спят среди богов. Этот сон может быть разным по продолжительности, а проснувшись, душа сразу «прописывается» в новом теле. В общем, тут все сложно и дико интересно.

Классовая классика

Впрочем, на старте игры надо будет выбрать не душу, а расу, пол и класс. Помимо людей, эльфов и орланцев, в игре найдется место и для дварфов, и для местных викингов (Aumaua), и для представителей древней расы богоподобных (Godlike). Последние, как генази и тифлинги из вселенной Planescape, имеют явно потустороннее происхождение и обладают сверхъестественными способностями.

При выборе расы нужно учитывать, что все народы находятся на разных стадиях развития: одни застряли в бронзовом или даже каменном веке, другие — в средневековье, третьи уже бороздят просторы океана, исследуя мир, и применяют огнестрельное оружие для покорения открытых земель. Хотя по уровню культуры даже им еще далеко до Ренессанса.

Помимо расы, как и в **Dragon Age: Origins**, придется выбрать биографию и, так сказать, культурный фон героя. Вырос ли ваш дварф на просторах снежной тундры рядом с эльфами или же он родом из тесных жарких городов агрессивных имперцев, приехавших

Души прекрасные порывы

Психофизиологическое устройство мира Eternity

В мире Project Eternity души переселяются в новые тела. Но процесс этот несовершенен, поэтому постепенно души изнашиваются. В зависимости от степени износа различают полные и раздробленные души, сильные чистые души, которые помнят свои прошлые жизни, путешествующие души, души, сосуществующие с другими в одном теле. Есть и более «грязные» низшие души, которые подвергаются дискриминации или открытому насилию.

Некоторые существа с помощью разных техник, ритуалов и медитаций могут подпитывать себя энергией собственных душ, чтобы получить доступ к сверхъестественным способностям. Проще это сделать тем, кто владеет полной душой, хотя и раздробленная позволяет добиться многого. Тело в таких условиях выполняет лишь роль аккумулятора.

Многие годы ученые, философы и медиумы искали ответы на вопросы о природе и высшем смысле цикла жизни и смерти, а боги не спешили проливать свет на эти процессы. Вместо этого, чтобы удержать свое влияние, они то и дело запускали дезинформацию, поддерживали предрассудки своих последователей и даже провоцировали конфликты. ■

В отличие от Alpha Protocol, здесь вряд ли будут включать секундомер во время принятия важного решения.

Скриншотов у игры пока нет, как, собственно, и нормального арта. Но работа над проектом идет полным ходом.

колонизировать Dyrwood, — от выбора зависит многое, включая содержание некоторых квестов и реакцию окружающих.

Что касается классов и в целом ролевой системы, то она во многом схожа с тем, что мы видим в Advanced Dungeons & Dragons. Всего в игре будет одиннадцать классов. Базовые — это традиционные воин, жрец, вор и волшебник. Кроме того, будет семь дополнительных классов, пять из которых нам также хорошо знакомы: паладин, следопыт, варвар, друид и монах. Два относительно новых — это певец (chanter) и шифровальщик (cipher).

Поющие мечи

Каждый класс начнет игру с двумя активными и одной пассивной способностью. Так, вор может проводить скрытую атаку, маг призывает «фамильяров», дающих ему разные бонусы, паладин способен быстро оживить союзника, а друид обожает перевоплощаться в какое-нибудь животное.

Про новичков разговор особый. По словам Сойера, певец и шифровальщик не имеют прямых аналогов в системе AD&D, но в целом близки к барду и псионику. «Оба класса завязаны на понятие души. Певцы используют рифмы и фрагменты древних легенд и саг, чтобы пробудить силу свободных душ, пребывающих вокруг. Шифровальщики же обращаются к разуму таких душ и направляют их энергию против своих врагов», — поясняет наш собеседник.

В рамках выбранного класса можно будет достаточно свободно развивать персонажа. «Мы хотим, чтобы у игрока был выбор — играть традиционно привычными классами или получать свежий опыт, открывая дополнительные возможности. Наш подход к дизайну классов состоит в том, что каждый из них должен быть готов к своей роли, но в то же время не ограничен ею», — продолжает Джош.

На деле это означает, что никто вам, например, не запретит обучить традиционного «легкого» вора искусству ношения тяжелых доспехов и разным непрофильным магическим фокусам. Не факт, что такой персонаж будет очень эффективным, — но разработчики хотят, чтобы даже такие «белые вороны» получили право на существование и при должном умении оказались жизнеспособными.

Хорошо забытое старое

А вот создавать партию с нуля не придется. По ходу прохождения к главному герою присоединятся пять напарников, так или иначе связанных с его судьбой. Их расовая и классовая принадлежность определены разработчиками заранее. Но это не значит, что такая сбалансированная и фактически заранее настроенная партия будет легко преодолевать все препятствия. Наоборот, авторы обещают многочисленные и сложные тактические сражения — именно в этом основное отличие «духовного наследника» от Planescape: Torment.

«Мы хотим, чтобы боевая система была похожа на то, что вы видели в играх серий Baldur's Gate и Icewind Dale, с вниманием на партийную стратегию и планирование и более точным фокусом на тактический бой. Какие-то аспекты, конечно, будут модифицированы, но в целом механика должна быть знакома поклонникам вышеупомянутых игр», — рассказывает Сойер.

Игроку придется грамотно использовать классовые умения, раздавать указания на паузе, подбирать разные типы атаки под разные виды брони и задавать формации группы (или создавать свои). При этом играть за магов будет почти так же сложно, как и раньше, — только заклинания первого уровня не придется «запоминать» и записывать в гримуар, но и их разрешат использовать в бою лишь ограниченное число раз, а потом придется восстанавливать во время отдыха.

Сложность игры можно будет регулировать, и авторы

Будут особые «партийные» умения — некоторые из них уберегут напарников от смерти.

обещают, что на самом высоком уровне нелегко придется даже ветеранам Icewind Dale и игр знаменитой Goldbox-серии.

Если партия скажет…

Впрочем, в ролевой игре от Obsidian бои едва ли когда-нибудь станут главным и единственным развлечением. В первую очередь игрок будет свободно исследовать мир. «Мы пока не знаем, насколько большим он будет, но совершенно точно вы потратите много времени на его изучение. И при этом уже на ранних этапах игры сможете свободно исследовать большую часть мира», — обещает наш собеседник.

Для заинтересованного исследователя авторы приготовили множество небоевых умений. Они позволят находить тайники и скрытые локации, обнаруживать и деактивировать ловушки, взламывать замки, изучать разные знания и «запоминать» расположение открытых локаций, быстрее и безопаснее перемещаться по глобальной карте или даже телепортироваться в нужное место. Кроме того, будет группа умений, позволяющих создавать новые предметы, варить зелья по рецептам и эффективнее искать необходимые для всего этого ингредиенты.

Путешествуя, партия героев сможет присоединяться к разным фракциям или каким-то образом выстроить с ними отношения, основанные на системе репутации. Некоторые группировки связаны центральным конфликтом, другие имеют свои локальные интересы. Как себя вести, каких моральных принципов придерживаться — игрок решает сам. Нам обещают, что он может спокойно и стоически переносить испытания или быть агрессивным, уничтожая всех на своем пути. Правда, в отличие от Planescape: Torment возможность избежать драки в Project Eternity, по словам Сойера, будет скорее исключением, чем правилом. «В разных ситуациях это может либо отсрочить неизбежное или дать действительно новые возможности в будущем», — поясняет Джош.

Получишь по ушам

В зависимости от решений и поведения игрока будет меняться сюжет, отношения с миром, фракциями и напарниками. Особенно интересно будет, конечно, наблюдать за тем, как взаимодействуют сопартийцы и как меняются отношения с ними. «Мы, конечно, стремимся к тому, чтобы компаньоны большую часть времени живо реагировали на все, что вы делаете», — говорит Сойер.

У напарников могут быть свои интересы и мотивы, которые откроют дополнительные сценарные ответвления или создадут определенную конфликтную ситуацию. Кроме того, сопартийцы будут ссориться между собой. Повод может быть самый разный. Например, физиологические различия между разными расами. «Чего ты развесила свои длинные ушки?» — «Не задирай меня, коротышка!» Вам, понятно, придется во всем этом разбираться, используя в качестве рычага воздействия хорошо знакомую по играм Obsidian систему влияния. Если надоест, можно распустить партию, не принимать новичков и вообще отыгрывать одинокого волка.

■■■

Kickstarter для Obsidian Entertainment, конечно, стал спасительной соломинкой. Кто знает, что сейчас было бы со студией, в которую после **Alpha Protocol** и истории с закрытием **Aliens RPG** многие издатели перестали верить? Вполне возможно, что ее пришлось бы продать. А теперь ветераны индустрии могут спокойно заниматься любимым делом, создавая новые дивные миры и скрещивая две собственных игры, Icewind Dale и Planescape: Torment.

Делать это они будут еще достаточно долго — в лучшем случае Project Eternity мы увидим в следующем году. Торопить их, пожалуй, не стоит; пусть уж лучше «обсидианцы» все придумают и доведут до ума, чем снова выпустят гениальную в теории, но не доделанную на практике игру, как это получилось с тем же Alpha Protocol. Хотя не хотелось бы, конечно, чтобы Project Eternity пришлось ждать вечно. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Олдскульная партийная RPG в лучших традициях Icewind Dale и Planescape: Torment.

Процент готовности: **30%**

Сложнее сложного

Дополнительные режимы сложности

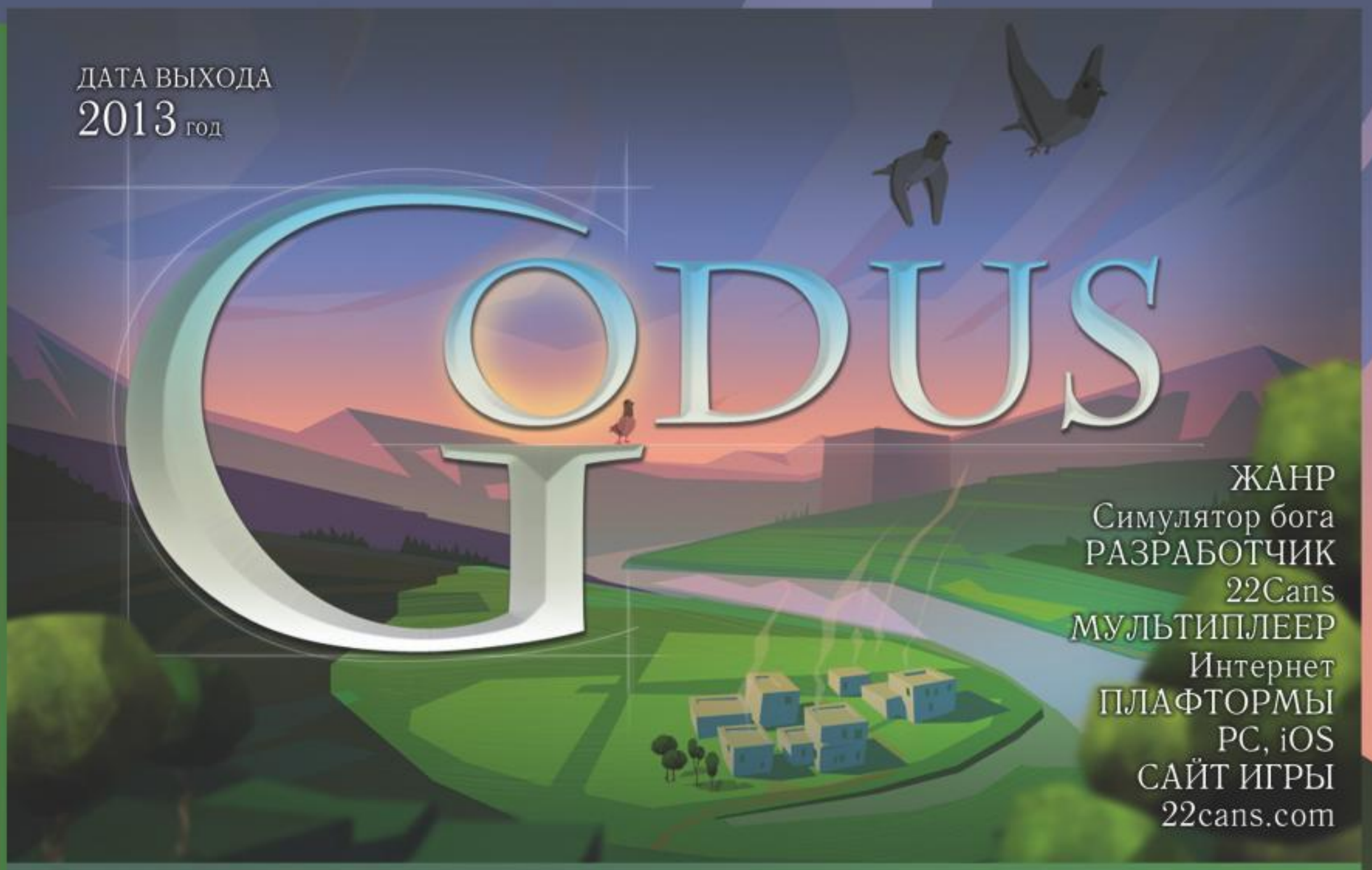
Помимо стандартных режимов сложности, в игре будет еще три особых режима, которые придадут происходящему дополнительную экстремальность. На старте новой игры вы сможете активировать любой из них или сразу несколько.

Expert Mode похож на Hardcore Mode из **Fallout: New Vegas**. Он отключает вспомогательную информацию об использовании умений, о текущем уровне влияния и репутации. Кроме того, этот режим усложняет жизнь игрока как в бою, так и вне его.

Режим Trial of Iron подобен Ironman Mode из **Temple of Elemental Evil**. В нем игроку выдается лишь один слот под сохранение на всю сюжетную кампанию: если все персонажи умирают, сохранение удаляется.

Режим Path of the Damned черпает вдохновение в моде **Heart of Fury** для Icewind Dale. Он подключает к сражениям врагов всех уровней сложности, а не подстраивает их под вас, как на Easy и Hard. Поэтому битвы будут «зверскими и брутальными».

Сможете включить их все разом? ■



Питер снова играет в бога

Денис Мурин

Питер Молиньё всегда делал игры о власти. В **Syndicate** вы правили частной военной корпорацией, в **Theme Park** — парком развлечений, в **The Movies** — киностудией. Серия **Fable** работала куда тоньше. Вы, как Герой Альбиона, обладали властью, например, вломиться в чужой дом, убить всех жильцов, а потом отправить на тот свет прибежавшую на шум стражу и вообще всю деревню. Третья часть и вовсе делала вашего героя королем (королевой), но вместе с властью творить совершенно все, что угодно, игра больно щелкала по носу: чтобы выполнить все обещания своей предвыборной кампании и спасти королевство, вам приходилось проводить долгие часы реального времени за ковкой кинжалов и сбором податей.

Недавняя **Curiosity** тоже была игрой о власти, но уже о власти Питера над игроками. Однако самыми главными его играми всегда были **Populous** и серия **Black & White**.

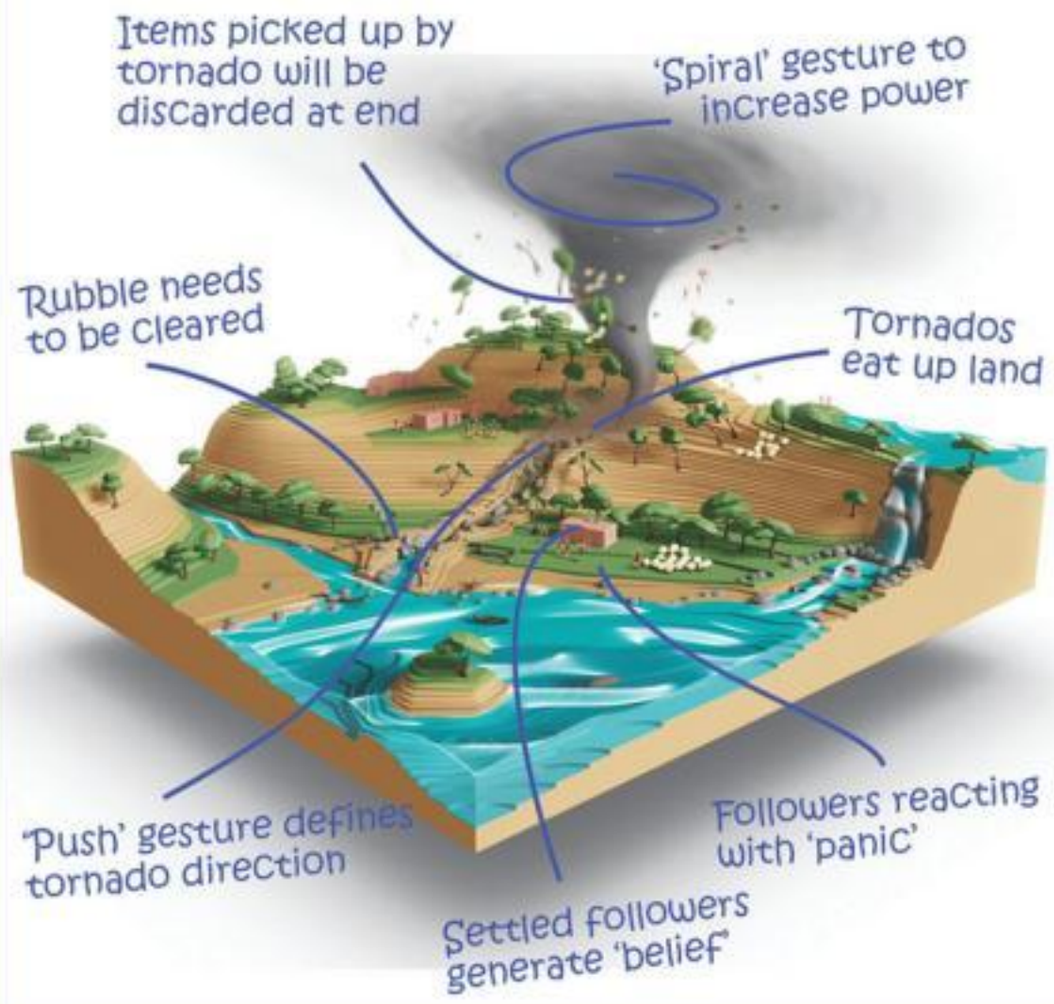
АБСОЛЮТНАЯ ВЛАСТЬ!

Почуяв свободу от чопорных издателей, Питер при помощи верной армии своих поклонников (власть, вот она!) сначала проспонсировал странную игру Curiosity — What's Inside the Cube?, а теперь решил вспомнить молодость и создать ремейк Populous, игры, которая принесла ему славу и признание. И на первый взгляд **Godus** просто до неприличия похож на Populous.

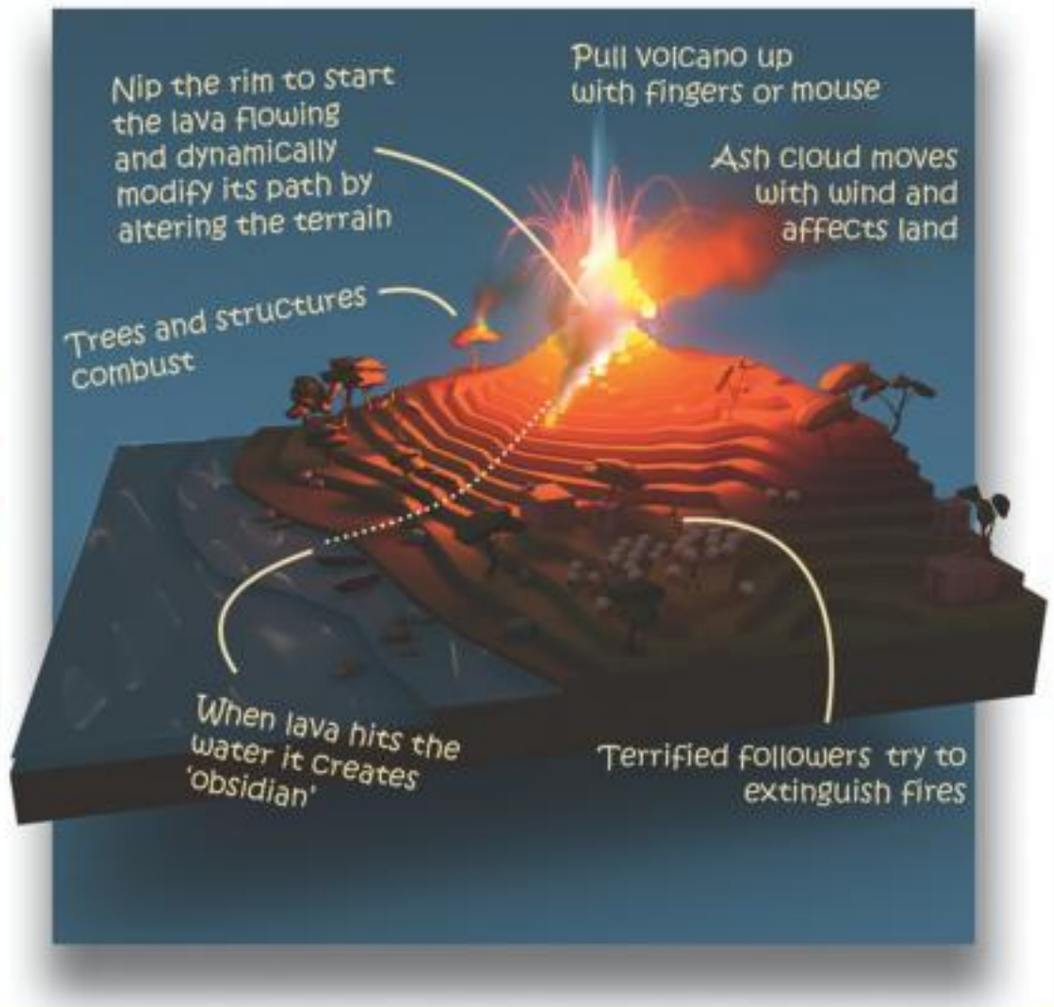
В Godus вам вновь предстоит играть роль бога. Вы могущественны, парой кликов вы можете воздвигнуть горы и сровнять их с землей. Однако, как в Populous и Black & White, способности игрока будут зависеть от количества последователей его религии. Зато на этот раз по-

Ваши последователи сами пойдут войной на противника, если заметят вражеские постройки и неверных.

Приблизительно такой будет расчлененка в финальной версии.



Игроки смогут создавать и управлять торнадо. Они будут изменять ландшафт и сеять панику среди людей. А потом вам придется убирать после смерча мусор — в такой грязи послушники жить не хотят.



Вулкан или гору в Godus можно создать в любой момент, ровно как и начать извержение. Пальцем можно будет прочертить канаву, по которой лава польется на ваших врагов. Дома и лес будут гореть, а попав в воду, магма превратится в обсидиан — вулканическое стекло.

следователи станут куда более самостоятельными и строить каждому из них домики из отдельных бревен вам не придется. Не божественное это дело!

По сути, основное отличие Godus от предыдущих «симуляторов бога» — в смещении акцента с микроменеджмента на макроменеджмент. Вы не сможете прямо руководить армиями, у вас не будет верного питомца ростом с шестиэтажный дом, но, поверьте, скучать вам не придется.

В Godus вы сможете вызывать извержения вулканов прямо во время битвы и, заставив ветер дуть в сторону противника, заваливать его раскаленными камнями. Или аккуратно рыть прямо к вражеской армии траншею — потекшая по ней свежая вулканическая магма поджарит оппонентов до приятной хрустящей корочки. Ну или просто вызвать ураган.

Питер пока не вдавался в детали противостояния богов, но из концепции игры ясно следует, что основной конфликт будет не между крошечными последователями, а между игроками-богами. На каждое извержение вулкана они могут ответить дождем, каждую армию остановить вовремя вырытым котлованом, а ураганы разогнать радостным летним солнцем.

АТЛАСНЫЕ ВОЙНЫ

Godus нарочно выглядит как ожившая карта из атласа по географии. Местность разделена на резкие высотные перепады, которые обозначаются разными цветами: чем темнее синий, тем глубже вода, зеленый — это равнины, а оттенки коричневого показывают высоту гор. Такая привычная каждому школьнику градация нужна для того, чтобы игроку было проще работать с инструментами терраморфинга. Ваши поселенцы будут строить дома только на ровной местности и там, куда они смогут забраться. Чем больше места — тем больше дом, который они смогут построить, и больше последователей у вас появится.

Рано или поздно к вам придут и недружелюбные соседи, а самый простой и очевидный способ защитить свой народ — окружить свое поселение горами. Людишки с трудом забираются по горам, так что, даже если отряд альпинистов во главе с местным Суворовым сможет перелезть на вашу сторону, он будет небольшим и вы легко сможете всех перебить. Или сбросить в глубокую-глубокую расщелину.

Поселенцы будут замечать ваши действия. Например, если вы расчистите место для постройки домов, кто-нибудь обязательно подойдет, посмотрит и начнет строить дом. Или увидит, что вы раскрыли свою уютную долину, найдет врага, позовет друзей и нападет без вашей команды.

По словам Питера, он не добавлял в свои игры насилия и расчлененки, потому что за его спиной всегда стояли рейтинговые организации и издатели, постоянно напоминавшие, что чем выше возрастной рейтинг игры, то тем хуже она будет продаваться. Теперь же никто не мешает ему разгуляться по полной. Маленькие, почти игрушечные солдаты будут заливать поля брани кровью, отрезать друг другу части тела (например, головы) и устало волочиться домой на оставшихся конечностях. Питер считает, что контраст между спокойной повседневной жизнью и жестокими битвами станет мощным эмоциональным рычагом и заставит игроков относиться к своим последователям более внимательно и заботливо.

Подытоживая вышесказанное, обязательно нужно упомянуть, что iOS — одна из ключевых платформ будущей игры, а управление с тачскрина Питер считает важнейшей особенностью Godus. «Скульптурный ландшафт» — так ласково называет он свою терраморфинговую систему. Вы сами будете рыть траншеи для будущих лавовых потоков, лично (пальцем!) крутить воронку свирепого смерча, а молнии будут в самом буквальном смысле слетать с кончиков ваших пальцев.

■■■

Питер Молиньё — далеко не единственный известный человек, работающий над Godus. **22Cans** состоит из людей, работавших над **Crysis**, Populous, **Dungeon Keeper** и **Max Payne 3**. Музыку для игры пишет довольно известный музыкант Гарри Вотерс (сын Роджера Вотерса из Pink Floyd), а сценарий для одиночной кампании написал Джеймс Лич, автор сюжетов Dungeon Keeper, Fable, Black & White и множества других игр.

Питер в чем-то похож на Джорджа Лукаса. Оба широко известны за один из своих проектов, оба были раскритикованы как игроками, так и прессой в пух и прах, оба недавно решили бросить все, отпустить свои самые дорогие франчайзы и заняться, как в молодости, инди-проектами. Но если Джордж халтурит написанием сценария для нового «Индианы Джонса» и пока не снял ровным счетом ни единого кадра (зато продал все свои студии Disney за $4 млрд), то Питер вовсю работает — выпустил одну игру и носится со второй. Остается только пожелать ему успеха и четыре миллиарда долларов. ■

Будем ждать?

Современный ремейк Populous о метафизическом противостоянии богов и с возможностью пальцем раскрутить разрушительный вихрь.

Процент готовности: 20%

OBSCURE

ЖАНР
ЭКШЕН
ИЗДАТЕЛЬ
FOCUS HOME INTERACTIVE
РАЗРАБОТЧИК
MIGHTY ROCKET STUDIO
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ, КООПЕРАТИВ
ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3
САЙТ ИГРЫ
FOCUS-HOME.COM
DATA ВЫХОДА
ВЕСНА 2013

БОЛЕЛЬЩИЦЫ БЕЙСБОЛЬНОЙ КОМАНДЫ, ФУТБОЛИСТЫ, БОТАНИКИ И ЗОМБИ

ДЕНИС МУРИН

Диноужастики, действие которых разворачивается в школе, а герои без умолку трещат о сексе, галлюциногенных грибах и о том, кто станет королевой выпускного, уже давно вышли из моды, а игр в данной тематике и вовсе было всего ничего. Вышедший в 2004 году **ObsCure** удивлял вконец устаревшей механикой первых частей **Silent Hill** и дурной графикой, в то время как на GameCube вот-вот должен был появиться **Resident Evil 4**. Вторая часть вышла в 2007 году, полностью проигнорировала консоли текущего поколения и была, по сути, набором тех же самых устаревших игровых механик и графики. Однако уникальная возможность перестрелять своих одноклассников, превратившихся по вине директора в ужасных монстров, привлекла к игре немало любителей жанра, соскучившихся по необычным сеттингам. Серия никогда не пользовалась особой популярностью, поэтому про нее быстро забыли.

Представьте наше удивление, когда французский издатель **Focus Home Interactive** анонсировал новую часть игры, которая перестанет быть ужастиком и превратится в развеселый двухмерный платформер про скоростное истребление монстров.

ЧИРЛИДЕР, ГИК, ХАЛК

ObsCure остается верным традициям серии. Школьники с разными талантами пытаются спастись, выяснить, из-за чего их одноклассники превратились в гнилых зомби (подсказка: директор в последнее время себя как-то странно вел и часто злорадно смеялся), а самое главное — они постоянно шутят про вазелин и презервативы, а также добиваются от девчонок, чтобы они продемонстрировали свои трусики десятком разных способов. Разработчики из **Mighty Rocket Studio** пока не уточняли, каким образом они это реализуют, но обещали, что в финальной игре «все будет».

Новый ObsCure похож на помесь **Splatterhouse** и **Shank**: герои бегают по уровням и при помощи разнообразного оружия расправляются с толпами монстров. Игра будет поощрять комбинации убийств, выдавая дополнительные очки опыта. Прокачиваясь, вы сможете открыть новое оружие и способности, с которыми можно будет вернуться на уже пройденные уровни, чтобы попытаться побить собственный рекорд скоростного прохождения, набрать более сложное комбо и просто прокачать своего персонажа.

ВЗГЛЯД С ВЫСОТЫ

В показанном пресс-демо на экране непрерывно творится сущий хаос. Один персонаж носится по уровню с двумя пистолетами-пулеметами, нахлобучив на себя гигантскую голову кролика (отсылка к «Донни Дарко»). Девушка-чирлидер акробатической дорожкой разбрасывает целую толпу монстров. Спортсмен-качок изображает из себя Халка и здоровенными кулачищами просто избивает всех монстров до потери пролетарской сознательности. А дохляк-хакер откуда-то раздобыл страшный агрегат, стреляющий зелеными лучами, и теперь палит во врагов издалека.

И все же в Mighty Rocket Studio утверждают, что ObsCure все еще остается представителем жанра survival horror. Амуницию придется беречь, аптеч-

Герой-гик спасает девушку и ее брата. Девушку на экране не видно, но она наверняка красивая и сексуальная и наверняка героя за спасение отблагодарит. Жанр требует!

Требуем добавить в игру клоунов-зомби, без них перестрелки в парке развлечений скучны и унылы!

В художественном фильме Donnie Darko тоже присутствовал кролик, но он был черный и зловещий, а герой преимущественно использовал пожарный топор и Colt M1911. Но так тоже неплохо.

ки будут попадаться редко, а игроки будут находиться в постоянном напряжении — монстры могут появиться когда угодно и откуда угодно. Чтобы было не так страшно, в ObsCure можно играть в кооперативном режиме по сети или на одном экране. Режим будет поддерживать до четырех игроков, на картах появятся сразу несколько заданий, которые необходимо выполнить для прохождения уровня.

■■■

Самое забавное, что, делая игру про убийство монстров на время, разработчики с серьезным лицом рассказывают про то, что она будет страшная, сюжет продолжит историю первых двух частей, а знакомые персонажи обязательно встретятся нам на пути в Leafmore High School, где происходило действие первой игры. Все, что мы пока видели, на двухмерный хоррор не особо похоже… зато здоровой подростковой дури в стиле «Факультета» Роберта Родригеса хоть отбавляй. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Подростковый хоррор двухтысячных мутирует в подростковую же аркаду про расстрел зомби.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 80%

ПРИТЧА О ГРИБАХ И БЕЗОПАСНОМ СЕКСЕ

ЕСЛИ ВЫ ДУМАЕТЕ, ЧТО ГРИБНЫЕ МОНСТРЫ ИЗ LAST OF US — ЭТО ОРИГИНАЛЬНО, ТО СПЕШИМ ВАС РАЗОЧАРОВАТЬ. В СЕРИИ OBSCURE ЦВЕТОЧНЫЕ МОНСТРЫ БЫЛИ ЕЩЕ ТОГДА, КОГДА NAUGHTY DOG ДЕЛАЛИ ИГРЫ ПРО ЗЕЛЕНОВОЛОСЫХ ПАРНЕЙ С РУЧНЫМИ ДРАКОНАМИ.

OBSCURE (2004, PC, PS2, XBOX)

Школьники случайно обнаруживают, что по ночам в их любимой Leafmore High творятся всякие непотребства: учеников насильно колют какими-то наркотиками, завхоза с аппетитным причмокиванием поедает какой-то монстр, а директор с медсестрой разводят в подвале какие-то галлюциногенные цветы, от которых все неприятности. Несмотря на устаревшие даже для своего времени геймплей и графику, ObsCure на протяжении всей игры радовал стилистикой студенческих хорроров вообще и фильма «Факультет» Роберта Родригеса в частности. Камера все время пыталась заглянуть девушкам под юбку, по стенам были развешаны провокационные постеры, а персонажи постоянно обменивались колкими фразочками исключительно на сексуальные темы.

Геймплею тоже досталась пара уникальных для жанра особенностей. Персонажи ходили только парами, у всех были уникальные способности (кто-то компьютеры взламывает, кто-то тяжелые ящики двигает), в игру можно было играть вдвоем — задолго до **Resident Evil 5**. Все монстры страдали гелиофобией, поэтому многие поединки можно было выиграть, просто разбив окно в аудитории или посветив во вражину фонарем. Еще один интересный момент: ваши напарники могли погибнуть, но игра в этом случае не показывала вам экран загрузки, а просто продолжалась. А что, это ваша проблема, как вы потом пазлы будете решать!

OBSCURE 2 (2007, PC, PS2, PSP, WII)

Вторая часть, не мудрствуя лукаво, просто слегка улучшила все аспекты оригинальной игры. Школа сменилась университетом, бодрый скейт-панк от SUM41 уступил место скрипке и хору, появилась система прицеливания и улучшилась постановка роликов. Но графика, пусть и улучшенная, смотрелась коряво, появились раздражающие QTE типа «нажми X сорок раз, чтобы забраться на подоконник», а версия для Wii раздражала одинаковыми действиями «потряси вимоут, чтобы залезть/ударить/зарядить батарейки/и т.д.».

Зато завязка сюжета была просто великолепна. Студенты Fallcreek вовсю употребляли новый модный наркотик, который производили из галлюциногенных цветов (угадайте каких). Споры цветов быстро распространились по всему университету благодаря незащищенному сексу и популярности галлюциногена, и студенты один за другим стали превращаться в монстров. В лучших традициях ужастиков игра поражала совершенно идиотскими диалогами (подобрав пистолет, парни обязательно жаловались, что они теперь «не разрядятся», а девушки томным голосом обещали, что как только они выберутся, то они им помогут) и абсурдностью действий героев (они скорее полетят с моста на машине, чем задавят внезапно выскочившего на дорогу монстра).

УСПЕХ В ЛАС-ВЕГАСЕ

Тимур Хорев

D.I.C.E. Summit — мероприятие особое. Это не игровая выставка. Это конференция для тихого, камерного общения элиты игровой индустрии с лозунгом-аббревиатурой «Design. Innovate. Communicate. Entertain».

Тут используются суровые меры безопасности: штрихкоды бейджей (снабженных фотографиями) сканируются на каждом повороте, чтобы исключить посторонних. Попасть на конференцию человеку не из индустрии при желании можно — за пару-тройку тысяч долларов. Впрочем, столько же платят и рядовые участники.

Зато здесь собираются сливки игровой индустрии. Боссы известных студий. Представители крупных издательств. Заслуженные мэтры и те, кто лишь недавно пробился на игровой олимп.

D.I.C.E. Summit — мероприятие престижное, но, возможно, вы о нем даже не слышали. Но это потому, что за двенадцать лет его проведения, как признались нам организаторы, мы стали первыми допущенными на него журналистами из России.

Среди мощей тяжелого рока

Февраль, Лас-Вегас. Казино и отель «**Хард Рок**» находится в сторонке от бульвара Стрип и ровно в одном квартале от аэропорта Маккаран. Узнать заведение можно по взметнувшемуся в небо грифу гитары. «*Когда этот дом сотрясается в ритме рока, входи без стука*» — гласил лозунг над главным входом.

Найти внутри конференцию оказалось сложнее. Сотрудники казино долго объясняли, куда пойти, возле какого автомата куда свернуть и что делать дальше. По дороге к искомому месту можно не раз и не два застрять, разглядывая стеклянные стенды с хабаром из истории музыки — от гитары Джонни Кэша до сценических костюмов Майкла Джексона и Мадонны.

В отдаленной части здания, в полумраке коридоров нашелся вход в конференц-зал с лаконичной вывеской «**D.I.C.E. 2013 — Academy of Interactive Arts and Sciences (AIAS)**». «Академия интерактивных наук и искусств» — это такой красивый способ сказать «Игровая академия». Она была основана в 1996 году и сейчас считается самой уважаемой и престижной околоигровой организацией в мире. Входят в нее 20 000 человек. Среди корпоративных членов академии — Activision Blizzard, Bethesda, Bungie, Capcom, Disney, EA, Epic Games, Gearbox, Google, Microsoft, Nintendo, SEGA, Sony, Square Enix, Take-Two, Ubisoft, Valve и Warner Bros. Как видите, серьезнее просто некуда! D.I.C.E. Summit — самое крупное ежегодное мероприятие AIAS. Также, параллельно с конференцией, она проводит выставку игрового арта **Into the Pixel** и отдельно — конкурс разработчиков игр **Indie Game Challenge**.

На пути к Академии

Однако в то февральское утро в конференц-крыле отеля «Хард Рок» мало что говорило о

Гитары и костюмы Rolling Stones — за пуленепробиваемым стеклом прямо среди игровых автоматов.

Автоматы с бесплатным Donkey Kong — возможность приобщиться к легенде, припасть к корням игровой индустрии.

том, что здесь будет проходить самая престижная в мире игровая конференция. На рецепции было откровенно пусто, хотя время от времени участники подходили, чтобы забрать свой бейдж. В зале под названием «Муза» еще устанавливали сцену. В служебных комнатках раскладывали по пакетам положенный участникам (увы, не прессе) выставочный хабар.

Оживились все лишь на мгновение, когда к рецепции подскочил **Джей Джей Абрамс**, получил бейдж и, послушно выстояв небольшую очередь, сфотографировался на веб-камеру. Но он быстро убежал, и D.I.C.E. снова превратилась в сонное царство.

Для конференции разработчиков игр «свадебный генерал» такого уровня — огромная удача. Однако интерес его к нашей индустрии оказался отнюдь не праздным. Выяснилось это, правда, лишь на следующее утро. Первый же день конференции оказался совершенно пустым. Никаких выступлений. Никаких встреч. Никого. Все участники разъехались по светским мероприятиям, которые были черным по белому прописаны в расписании: гольф, картинг, бег трусцой по рыжим скалам, ближе к вечеру — турнир по покеру.

Настоящая D.I.C.E. началась лишь на следующее утро.

Зал для выступлений, главный, он же единственный. Его небольшие размеры лишь подчеркивают камерность происходящего.

«Аркадный бар» — место, где разработчики могли пообщаться между выступлениями.

В баре с Марио

С утра в коридорах конференц-центра было куда более многолюдно. Сонные представители индустрии поглощали спонсорские слойки в полутемном зале бара, запивая спонсорскими же напитками.

Зал «Художники», в котором был устроен бар **D.I.C.E. BAR+CADE**, как раз и был предназначен для того, чтобы между выступлениями разработчики могли пообщаться в неофициальной обстановке и обменяться визитками. По стенам здесь аккуратно развешаны картины выставки Into the Pixel (уже после D.I.C.E. они пошли на аукцион). В дальнем же конце комнаты стояли классические игровые аркадные автоматы — **Ms. Pac-Man**, **Asteroids**, **Donkey Kong**, **Frogger** и другие. Они пользовались большой популярностью. Рядом у стены построились пинбольные автоматы, возле которых тоже всегда кто-нибудь стоял. Чуть меньше повезло настольному футболу и пинг-понгу — играть в них было трудновато из-за откровенно слабого освещения.

Трехмерный принтер на барной стойке все три дня печатал без перерыва.

Самым же интересным местом в баре был установленный прямо на стойке принтер — стомикронный и двухтысячедолларовый **MakerBot Replicator**. Он прямо на месте печатал из пластика фигуры, а сидящий рядом представитель компании охотно раздавал интервью. Это было единственное место на всей конференции, которое можно было условно назвать «стендом».

Режиссер и кинопродюсер Джеффри Джейкоб Абрамс был на конференции почетным гостем, эмиссаром Голливуда в игровом мире. Его присутствие было данью уважения киношников геймдизайнерам — мол, мы вас уважаем и давайте уже забудем Уве Болла. В мире кино это знаменитость первой величины. Среди его режиссерских работ — «**Остаться в живых**», «**Миссия невыполнима 3**», «**Звездный путь**» 2009 года. Также он был продюсером «**Монстро**». Карьера Абрамса сейчас на взлете — он собирается продюсировать и одновременно быть режиссером сразу двух амбициозных фантастических фильмов — новой полнометражной ленты «Звездный путь» и следующего, уже диснеевского эпизода «**Звездных войн**».

Они хотят снимать кино

В девять утра зал «Муза» начал наполняться. В четверть десятого на сцену вышел президент игровой академии **Мартин Рэй** и всех коротко поприветствовал. А потом началось то, за чем здесь все и собрались спозаранку: на сцене показались глава **Valve Гейб Ньюэлл** и глава киностудии **Bad Robot** Джей Джей Абрамс.

Темой беседы были возможности для рассказчика в кино и играх. Кому повезло наслаждаться лучшими историями — тем, кто играет, или тем, кто смотрит кино? Мэт-

ЧТО НАМ СКАЗАЛ... Дженова Чен

Дженова Чен, создатель **Journey** и основатель **thatgame-company**, узнав, что сайт «Игромания.ру» объявил его детище «Игрой года», рассказал нам про свое отношение к жизни:

«Я верю, что мир станет лучшим местом. Он уже очень неплох, но ему есть куда улучшаться. И, чтобы это произошло, люди должны друг друга понимать и друг другу помогать, думать не о себе, а обо всем мире. Впереди много работы, и я считаю, что моя задача — помогать людям вокруг, как можно большему числу. Делать их жизнь более продуктивной. Делать их жизнь лучше. К сожалению, я не изобретатель, я не могу придумать новые автоматические автомобили, например. Но я могу развлечь людей, я могу создавать эмоции через средства медиа. И я буду использовать их, чтобы улучшить жизнь людей, дать им необходимые эмоции...»

А еще — про будущие планы:

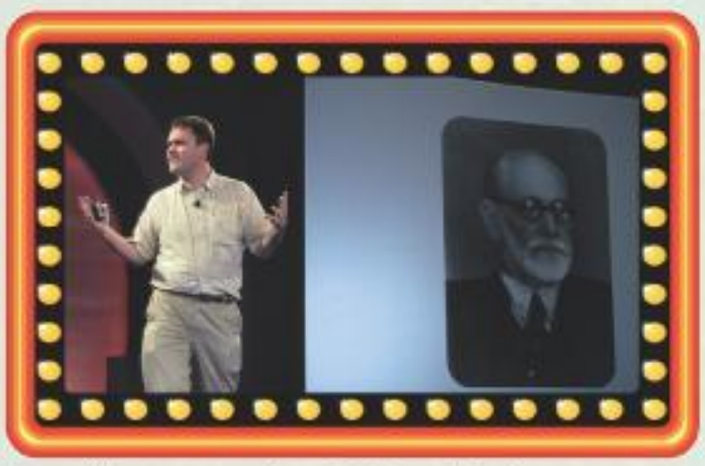
«Очень многие из тех, кто играл в Journey, захотели игру, в которой участвовало бы больше игроков. Люди также захотели поиграть не с незнакомцами, а с теми, кого они уже знают. И, я думаю, наша следующая игра будет как раз про это. Но это уже не будет Journey...»

Гейб Ньюэлл в разговоре с режиссером Абрамсом выбрал имидж «мрачного кота».

ры сразу начали разговор с веселой пикировки. Шутки и взаимные подколы не прекращались, так что в конце, когда Ньюэлл с Абрамсом признались в совместных планах по выпуску фильмов Portal и Half-Life, публика сразу даже не очень сообразила, в чем дело.

Иллюстрировалась беседа двух гигантов мысли сценами из Half-Life, Portal, «Челюстей», «Звездного пути» и «Монстро».

Выступления продолжились с перерывом на «общение», во время которого разработчики перетекали из «Музы» в «аркадный бар». Журналисты использовали эти моменты, чтобы передавать новости и брать интервью. Самыми ценными для журналистов предметами в эти дни были осветительные приборы, помогающие хоть немного разогнать «уютный полумрак» залов и коридоров.



Джесси Шелл завоевал публику Фрейдом: «Разработка видеоигр – хотите об этом поговорить?»

Вторым интересным выступлением в этот день была лекция **Дэвида Кейджа** из **Quantic Dreams** на тему «Синдром Питера Пэна: индустрия, которая не захотела расти». Создатель **Heavy Rain**, **Fahrenheit** и **Beyond: Two Souls** обвинил игровую индустрию в застое, в том, что она на десятки лет застряла на стрелялках, гонках и прыжках по платформам. Он призвал сделать игры более зрелыми — с тем, чтобы охватить более широкую аудиторию. Не факт, что он во всех обвинениях был справедлив (в конце концов, игры Quantic Dreams не совсем игры в полном смысле этого слова), но в одном он точно прав: индустрии однозначно есть куда развиваться.

Уоррен Спектор выступил в роли видавшего виды аксакала: «Индустрия не умрет – ей уже сто раз смерть предсказывали».

Весь день журналисты охотились за интервью. Мэтры вроде Ньюэлла и Абрамса от всех интервью отказались и после выступлений сразу же пропадали из конференц-крыла. Не стал раздавать интервью и **Уоррен Спектор**, но тут как раз все было объяснимо — разработчик остался без студии, работы и с туманными перспективами. Он неприкаянно и грустно бродил по коридорам.

Последний день

Во второй и заключительный день официальной программы D.I.C.E. интересных выступлений было намного больше.

Рэнди Пичфорд безмятежно показывает фокусы, еще не зная, как раскатают журналисты через несколько дней его Aliens: Colonial Marines.

Утро началось снова с Гейба Ньюэлла — на этот раз он выступал в одиночку, рассказывая о будущем индустрии. В первой части своей речи он еще раз прорекламировал PC в качестве замены консолей и усомнился в будущем облачных игр. Во второй части он обрисовал чарующие и немного пугающие перспективы открытого мира, где в Steam-подобных системах разработчики публикуются сами, где игроки помогают друг другу строить и продавать контент, где на виртуальных рынках продаются шапочки, подписанные известными киберспортсменами.

Выступив и сорвав аплодисменты, Гейб снова пропал до самого вечера. Но ему на замену вышли другие известные представители игровой индустрии с не менее интересными речами.

Дженова Чен хвастался компактностью своей студии – в ней всего двенадцать человек.

Рэнди Пичфорд из **Gearbox** продемонстрировал карточный фокус (он бывший иллюзионист) и поведал, как создавать иллюзию свободы и огромного мира в видеоиграх. Сразу после на сцене оказался печальный **Уоррен Спектор** с докладом об играх и возрасте. Он рассказал, как меняется восприятие видеоигр у человека разного возраста и в конце доклада объявил, что ищет работу.

Виктор Кислый, основатель **Wargaming.net**, рассказал об истории и причинах успеха **World of Tanks**, о состоянии дел в free-to-play и пообещал новую «f2p-революцию».

Дженова Чен, основатель **thatgamecompany**, выступил с интереснейшим и очень подробным постмортемом **Journey** — он объяснил, как игру удалось сделать настолько эмоциональной, с какими препятствиями столкнулись разработчики и как их преодолели.

Доклады Спектора и Чена были настолько интересными, что в немного сокращенном виде (чтобы ухватить самую суть) мы публикуем их отдельно, сразу после этой статьи.

ЧТО НАМ СКАЗАЛ... Виктор Кислый

Виктор Кислый, основатель и глава **Wargaming.net**, человек, стоящий за **World of Tanks**, — про консольные планы после покупки студии **Day 1**:

«На самом деле за последний год стало понятно, что без free-to-play теперь никуда. Нам кажется, что и Sony, и Microsoft уже поняли, что надо делать что-то, надо как-то эту концепцию поднимать. Пока еще не ясно, чем мы будем заниматься вместе с Day 1 Studio. Идей много, идет мозговой штурм, обрабатываются разные идеи, но самое главное, что компания хорошая, работает давно, технологии на PC мультиплатформенные имеются. Поэтому я думаю, что что-нибудь очень замечательное из нашего с ними сотрудничества выйдет...»

Дженова Чен рассказал о том, как наполнять игру эмоциями. Игровой индустрии еще предстоит овладеть этим искусством.

Дело шло к вечеру. Близилась официальная церемония награждения D.I.C.E. Award.

Сквозь строй

Разработчики проходили «красную дорожку», ослепленные лампами и оглушенные потоком вопросов от журналистов. Эта четверка — посланцы thatgamecompany, создатели Journey.

Постепенно из тесных и темных коридоров конференц-крыла представители индустрии и журналисты начали смещаться в сторону главной сцены казино — зала «Объединенный». Снимать церемонию организаторы запретили не только на видео, но и на фото, но мы, пробравшись в зал задолго до начала церемонии, успели сделать несколько кадров.

Но прессу это особо не беспокоило — она предвкушала «красную дорожку». Камеры выстроились в ряд, и интервьюеры проверяли микрофоны, готовясь подвергнуть мэтров индустрии перекрестному допросу. Организаторы бегали по дорожке, делали страшные глаза и предупреждали всех: «Только два вопроса или по две минуты!»

Блиц-интервью перед церемонией награждения стали отличной возможностью задать вопросы тем, кто не успел взять обычные интервью. Представители индустрии были на красной дорожке добродушнее обычного и охотно отвечали, перемещаясь от камеры к камере. Ньюэлл с Абрамсом, правда, дорожку проигнорировали.

Большое «Путешествие»

С этой сцены и объявили лучших из лучших по версии D.I.C.E. Award.

Церемония награждения в «Объединенном» зале началась в половине восьмого. Участники конференции уже расслабились и в предвкушении вечеринки начали поглощать коктейли. Ведущего, актера и комика **Криса Хардвика**, даже пару раз пробовал перебить кто-то с галерки пьяным голосом. Хватившего лишку посетителя Хардвик умело отбрил — опыт есть опыт.

Что до награждений, то интрига по поводу игры года начала пропадать примерно к середине списка номинаций — призы с завидным постоянством уходили одной и той же игре, Journey. Стайка разработчиков из thatgamecompany во главе с Дженовой Ченом устала выскакивать на сцену. После того, как Journey получила десять номинаций в самых разных областях (от геймплея до музыки), всем в зале уже стало ясно, кому достанется приз за игру года.

Победителя объявили. Дженова Чен поблагодарил всех. Ему похлопали, и на этом церемония закончилась, а с ней закончилась и официальная программа D.I.C.E. Summit. Похлопав, представители индустрии неспешно отчалили на прощальную вечеринку.

Финальная вечеринка спонсировалась Wargaming.net, о чем напоминали логотипы на белом шоколаде.

■■■

Так прошла конференция D.I.C.E. 2013 — самое престижное в мире мероприятие, где разработчики и издатели встречаются, выступают друг перед другом, играют в гольф и в конце вместе идут пропустить стаканчик.

Здесь нет стендов и моделей. Тут не раздаются рекламные материалы. Но именно здесь, в кулуарах, зарождаются новые тенденции в игровой индустрии. Отсюда ведут начало договоренности, которые потом меняют ее до неузнаваемости.

И, наконец, D.I.C.E. — это место, где «небожители» игрового олимпа могут спокойно перекинуться друг с другом парой слов, передать слух-другой и понять, кто сейчас в индустрии на коне и что ждет всех в ближайшем будущем. ■

Разработчики разлетелись, но обещали вернуться, чтобы встретиться вновь на той же сцене.

ЧТО НАМ СКАЗАЛ... Тодд Говард

Тодд Говард — исполнительный продюсер и директор **Bethesda Game Studios** — человек, который совершенно точно знает все про будущие планы относительно **Fallout** и **The Elder Scrolls**. Но «знает» и «готов рассказать» — разные вещи. На вопрос о недавней вакансии программистов для консолей «следующего поколения» он был непреклонен: «Ничего я подтвердить не могу. Конечно же, нет. И я не думаю, что здесь подходящее для этого место. Что касается новых The Elder Scrolls или Fallout, то мы работаем без остановок, но пока еще очень-очень рано об этом говорить».

За два дня официальной программы конференции D.I.C.E. на единственной сцене прошло два десятка выступлений. Известные и не очень деятели игровой индустрии делились взглядами на жизнь и на состояние рынка, делали прогнозы на будущее и рассказывали об истории разработки игр.

Мы сделали максимально емкое и содержательное изложение четырех самых интересных докладов и бесед.

Гейб Ньюэлл и Джей Джей Абрамс
Кем быть лучше — зрителем или геймером?

Почетным гостем конференции D.I.C.E. стал известный голливудский режиссер и продюсер Джей Джей Абрамс. В его послужном списке — «**Монстро**», «**Звездный путь**», «**Остаться в живых**» и другие фильмы. Будущее у него тоже обещает быть светлым — Абрамс одновременно займется новыми фильмами по вселенным «Звездного пути» и «**Звездных войн**».

Беседа Абрамса с главой **Valve** Гейбом Ньюэллом открыла официальную программу конференции. Сидя на стульчиках посреди сцены, известный режиссер и мэтр геймдизайна обсуждали, кто же лучше рассказывает истории — создатели игр или фильмов?

Начался разговор со взаимных подколов. Гейб Ньюэлл показал отрывок из «Монстро» (взрывы, вопли, трясущаяся камера) и сказал: «Я понимаю ваши приемы рассказчика, но как геймер я хочу в этой сцене развернуться и убежать», — намекая на устаревшую неинтерактивность кино.

Абрамс возразил, приведя в пример сервис **YouTube**, на котором много роликов, чьи авторы, по идее, давно должны были бежать подальше от опасных событий, но этого не делают. В качестве своеобразной мести за колкость режиссер показал отрывок из **Half-Life 2**, где игрок во время важного сюжетного диалога в лаборатории сбежал от действующих лиц и все время разговора игрался с мини-телепортатором. Режиссер намекнул на то, что интерактивность может и помешать истории. Гейб Ньюэлл парировал, что каждый игрок — сам кузнец своей истории. Абрамс в ответ воткнул шпильку «зато в кино главные действующие лица, по крайней мере, умеют говорить». Тогда Гейб Ньюэлл, держа удар, возразил, что игроки отыгрывают сами себя.

После этого шутливого обмена претензиями разговор перешел на приемы рассказчиков в кино и играх. Абрамс указал на фильм «**Челюсти**», где сцена с баллонами под давлением позже оказалась важной для сюжета. Гейб Ньюэлл проиллюстрировал ту же идею выставкой «картофельных батареек» из **Portal 2**.

Собеседники обсудили скрытые элементы и пасхалки в кино и играх, которые замечают только самые внимательные зрители и геймеры, да и то не при первом просмотре или прохождении. После этого собеседники перешли на проблему сокрытия приемов, которые используются авторами для иллюзии реальности в кино и иллюзии свободы в играх. «Никакие взрывы не помогут, если вы не будете любить персонажей», — заметил Абрамс и рассказал, как важно потратить часть времени фильма для раскрытия образов героев. «Это как раз то, что мы пытались украсть из кино и использовать в первых сценах Half-Life», — ответил Гейб, намекая на поездку Гордона Фримена по лаборатории Black Mesa.

В конце беседы Гейб Ньюэлл неожиданно для всех объявил о сотрудничестве с Джей Джей Абрамсом и о планах снять фильмы по Half-Life и Portal. ■

«Мы очень заинтересованы в том, чтобы с вами поработать над фильмами. Так что мы попробуем выяснить, получится ли у нас вместе снять фильмы по Half-Life и Portal. Не только нам, но и всей игровой индустрии уже пора перестать говорить о возможностях и начать воплощать их в реальность».

В Half-Life 2 никто не мешает игроку игнорировать важные сюжетные разговоры.

Выставка с картофельными батарейками позже оказалась важна для сюжета Portal 2.

Дэвид Кейдж

Синдром Питера Пэна: индустрия, которая не хотела взрослеть

Французский геймдизайнер **Дэвид Кейдж** — основатель студии **Quantic Dream**, человек, стоящий за играми **Heavy Rain** и **Fahrenheit**. На конференцию он пришел с претензиями.

«Для игровой индустрии сейчас наступило удивительное время! Это время эволюции, революций. Время изобрести себя заново, понять, кем мы являемся, что мы делаем и как можем измениться и стать лучше, — сказал он. — Сегодня я поделюсь своими взглядами на будущее индустрии. Но, чтобы понять будущее, нужно узнать настоящее».

Дэвид Кейдж с ходу объявил, что игровая индустрия страдает «синдромом Питера Пэна» — нежеланием взрослеть. Свое смелое заявление он тут же подкрепил списком самых продаваемых игр всех времен. В списке царствовала **Nintendo** — в основном это оказались игры про Марио, хотя нашелся там и тетрис. В уголках сиротливо жались **Call of Duty** и **GTA**.

«Только три жанра пробились в список — детские игры, казуальные игры и шутеры!» — посетовал докладчик. Он указал, что за сорок лет существования индустрии основная тема игр не изменилась: герой куда-то идет и кого-то убивает, чтобы кого-то спасти. Не изменились и парадигмы: одна и та же механика, добыча, перестрелки, прыжки по платформам. Еще одна претензия Дэвида Кейджа состояла в том, что игры имеют мало отношения к реальной жизни и проблемам, «живут в своей Стране чудес».

По мнению докладчика, игровая индустрия должна меняться, чтобы состязаться с возрастающей конкуренцией других медиа. Эти перемены позволят найти для игр более широкую аудиторию и новые рынки.

Дэвид Кейдж предложил несколько способов сделать индустрию взрослее. Давайте прямо по пунктам, так оно легче воспринимается.

1. Создавать контент для взрослой аудитории.

2. Изменить парадигму, найдя альтернативу стрельбе и платформерам. Отойти от повторяющихся «систем».

3. Придать играм смысл, с тем чтобы они не были просто игрушками, а несли месседж, отражали реальность.

4. Игры должны стать более доступными, чтобы геймплей не превращался в тест на скорость и точность движения пальцев.

5. Игровая индустрия должна приглашать талантливых людей из кино и других жанров развлекательной индустрии.

6. Также игровая индустрия должна быть теснее связана с Голливудом. Контакт с мастерами кино может породить новые формы интерактивных развлечений.

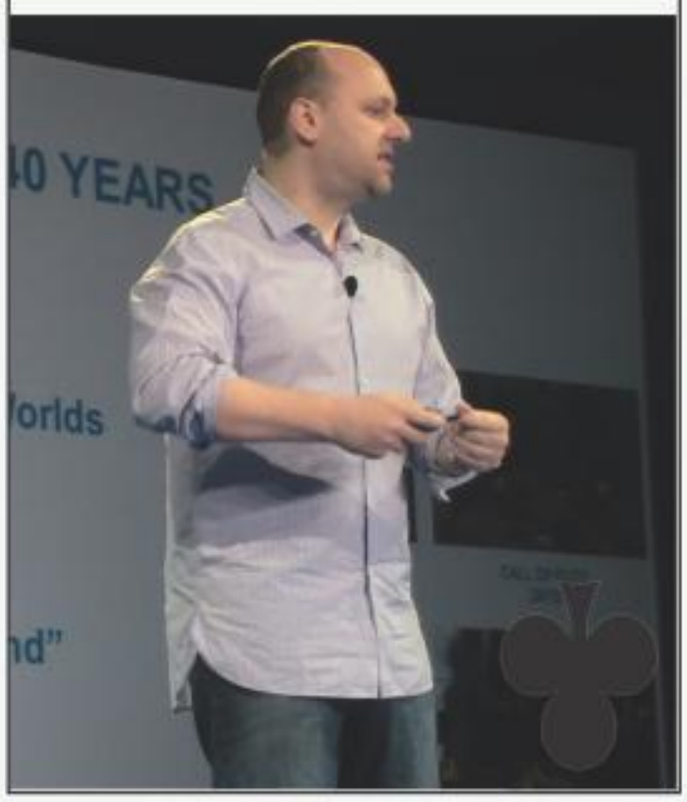
7. Игры должны поменять отношения с цензурой. По мнению докладчика, сейчас цензурная система мешает самовыражению авторов. Однако при этом и авторы должны стать более ответственными, используя насилие и секс как художественный прием лишь там, где это необходимо.

8. Измениться должна и пресса. Сейчас она просто выставляет оценки, тогда как индустрии нужна реальная критика и аналитика.

9. Более ответственными должны стать и игроки, внимательнее относясь к покупкам, поскольку покупки — это голосование за будущее индустрии. «Если купить плохую игру, то плохих игр в будущем станет больше».

В конце речи Дэвид Кейдж выразил надежду, что в будущем игры станут доступными для всех возрастов, откроются для всех тем и жанров, будут рассказывать о людях, обществе, а основной идеей игры станет «не состязание, а путешествие». ■

«Я уже немолод, мне сорок четыре года. И знаете что? Я не хочу соревноваться в игре с соседом десяти лет, потому что он мне надерет зад».



История успеха студии Дэвида Кейджа началась с этой игры — Fahrenheit, она же Indigo Prophecy.

Heavy Rain — вершина творчества Quantic Dream. Может, Дэвид Кейдж хочет, чтобы все игры были похожи на нее?

Уоррен Спектор

Эй, дети! Проваливайте с моей лужайки!

У о р р е н Спектор, один из самых известных в мире геймдизайнеров, отец игрового киберпанка, создатель **System Shock** и **Deus Ex**, выступил с докладом о разработке игр и возрасте.

Первым делом он объявил, что не станет обсуждать свое недавнее увольнение, закрытие студии **Junction Point** и роль **Disney** во всем этом. После чего приступил к самому докладу:

«Есть один очень хороший афоризм, сказанный Бобом Диланом в 1965 году. Эти слова актуальны и сейчас. Думаю, они очень хорошо подходят для игровой индустрии как бизнеса и медиа». На экране появился сам афоризм: «Хаос — мой друг».

«Мне 57 лет, — напомнил Уоррен Спектор. — Скорее всего, я самый старый разработчик игр. За последние тридцать пять лет я видел столько хаоса, что вы просто не поверите».

По его словам, хаос был всегда. Кардинальные перемены и потрясения сопровождали индустрию постоянно, так что удел разработчиков игр — постоянно учиться жить с этим хаосом. Меняются игроки. Меняются и разработчики — они становятся старше.

Уоррен Спектор сказал, что, несмотря на возраст, он еще не готов уйти на пенсию, так как считает, что еще не сделал всего, что мог. После этого он рассказал на своем примере, как меняются геймеры с возрастом.

В юные годы игры — это страсть. На них тратятся сотни часов. Когда люди становятся старше, времени на игры становится меньше, подходящая длительность игры — часов двадцать. Ближе к пятидесяти времени остается еще меньше, и лучше всего подходят игры с длительностью часов в шесть.

Меняется не только время игры, но и пристрастия к типам игр. В молодом возрасте нужны адреналин, компания, зрелища и победы. Когда человек становится постарше, ему требуется доступный контент, приближенный к реальности (тут Уоррен Спектор вспомнил и похвалил доклад Дэвида Кейджа).

А как меняется с возрастом разработчик игр? «Когда мне было за тридцать, я буквально спал за столом. У меня было правило: если кто-то из коллег в офисе, там должен быть и я, — говорит Спектор. — Возраст за сорок был идеален. В этом возрасте у вас есть и богатый жизненный опыт, и энергия. Однако именно в этом возрасте я начал понимать, что в жизни есть вещи важнее работы и уже не обязательно спать за столом».

В возрасте за пятьдесят уже не так важно чужое мнение. Появляется уверенность в своих силах. Однако физических возможностей и энергии уже намного меньше. «Я не могу работать столько, сколько раньше. Если бы я попытался, я бы умер», — признался Уоррен Спектор.

Времени становится уже намного меньше, поэтому не хочется его терять понапрасну. «Сколько у меня осталось времени на работу? Пять лет? Семь? Три? Времени мало, и очень хочется, чтобы каждый год был потрачен на что-то важное. Уже нет времени для ошибок».

В таком возрасте надо начинать рассчитывать на других людей, делиться, помогать другим людям достигать их целей. «Вы создаете что-то новое. Думайте о своем наследии — о том, что останется после вас».

«А молодым разработчикам я хочу напомнить: у вас не так много времени, как вам кажется, — сказал в заключение Уоррен Спектор. — Делайте то, к чему у вас лежит душа. Идите туда, куда ведет вас страсть, и не бойтесь возраста. Старение — хорошее путешествие». ■

«На закате аркадных автоматов казалось, что игровая индустрия гибнет. То же все думали на закате Atari. И когда PC сменял Apple II. А помните, как квест Myst стал игровой индустрией, вытеснив все остальные жанры? Или время, когда ММО считались единственным возможным будущим игр? Помните эпоху, когда цвет был лишь один? И когда весь доступный нам звук был писком разной высоты? Мы пережили множество перемен и еще переживем. Хаос — наша геймдизайнерская доля. Хотите стабильности — идите работать в банк... хотя и этот принцип уже не работает».

Deus Ex — классика киберпанка. Именно эта игра вознесла Спектора на игровой олимп.

SHODAN — главный враг (и источник хаоса) в System Shock, одной из самых известных игр Уоррена Спектора.

Виктор Кислый

Эволюция условно-бесплатных игр от танков к будущему

Виктор Кислый, основатель **Wargaming.net**, не так давно пробился на игровой олимп. На D.I.C.E. он привез рассказ об истории free-to-play на примере **World of Tanks** и прогнозы на будущее.

Начал Виктор свое выступление с короткой истории своей компании. Ей исполнилось уже 15 лет. Начинала студия с одиночных игр, но потом сделала «благоразумный» шаг и перешла на онлайн. Сейчас в Wargaming.net — 1400 человек. Ее офисы открыты по всему миру, а рекорд одновременной игры в World of Tanks — 1 200 000 человек.

Чем же хороши условно-бесплатные игры? Каково сейчас состояние рынка? Ответ Виктор начал с шутки. Со словами «вот важная диаграмма, на которую нужно взглянуть очень внимательно» он вывел безумной сложности биржевой график с множеством индикаторов технического анализа. Признав шалость, докладчик показал более простой график. На нем красная стрелка с надписью «P2P» указывала вниз, а зеленая с надписью «F2P» — вверх.

«Тем, кто занялся f2p или только планирует, нужно знать, что рынок очень велик, — сказал глава Wargaming.net. — Говорят, объем американского рынка в 2015 году составит 9,5 миллиарда. Но даже если 9,4 или 7,3 миллиарда — что это меняет? Все равно он огромен».

Виктор Кислый углубился в историю f2p. Изначально игры были дешевыми, походили одна на другую, а разработчики мало занимались их поддержкой и рассчитывали на легкие деньги. Низкое качество не помешало развитию новой индустрии — настолько сильна была магия «бесплатности».

Позже обозначились факторы, которые приводили к успеху. Браузерные игры были доступными — в них можно было играть из офиса. Социальные элементы тоже были полезны. Часть разработчиков ушла в ниши — делать игры о кораблях, пингвинах или симуляторы жизни. Неплохо работала система pay-to-win, в которой денежные вложения (иногда очень большие) помогали «нагибать» всех и вся. А некоторые разработчики брали тем, что занимались лишь какой-то отдельной страной (например, в Иране стала очень популярна браузерная игра **Travian**). Сейчас многие из перечисленных принципов уже устарели и не работают.

Что до World of Tanks, то в ней Wargaming.net адаптировала азиатскую модель для Запада — убрала долгий и нудный гриндинг, вложила большие деньги в разработку и поддержку, сделала равными на поле боя и тех, кто платит, и тех, кто играет бесплатно.

Игра была запущена летом 2010 года в России, в ней было 12 арен и две дюжины исторически достоверных немецких и советских танков. В результате сейчас в World of Tanks — пятьдесят миллионов зарегистрированных пользователей из двухсот стран. В игре они провели три миллиарда часов. За 2012 год было сделано 200 миллиардов выстрелов и совершено 1,7 миллиарда покупок. Ежедневно в игре совершаются покупки на 3,4 миллиона долларов.

Ключевыми факторами успеха Виктор Кислый назвал следующие. Постоянный анализ поведения игроков и учет их запросов. Развитие и взросление игры вместе с игроками. Постоянные обновления контента. Экономия времени игрока — короткие игровые сессии. Грамотная монетизация (ушло время легких денег). Правильная работа с сообществом — умение удерживать игроков, подпитывать фан-базу, следить за качеством поддержки, встречаться с игроками, встраиваться в культуру, поддерживать киберспорт. Выход на мировой рынок. Стимуляция покупок и при этом — равенство в бою «платных» и «бесплатных» игроков.

Последний пункт — самый сложный. «Я не могу назвать вам тайную формулу, — сказал Виктор. — Ее вы будете искать сами. Она зависит от жанра, рынка, аудитории. Это секретный ингредиент, над которыми разработчикам придется трудиться безостановочно, годами».

В конце доклада глава Wargaming.net сделал прогноз на будущее. По его мнению, следующий важный этап для f2p — обогнать по объемам рынка азартные игры. Революция условно-бесплатных игр свершилась, но сейчас рынок уже перенасыщается. Лидерами в ближайшие годы станут компании, которые будут мыслить стратегически и рискнут пойти в новом направлении.

«Независимо от нашего желания наступило время для второй революции free-to-play», — сказал Виктор в заключение доклада. ■

«Дело не в анализе и не в технических преимуществах. Дело — в человеческой психологии, для которой «бесплатно» — это синоним слова «хорошо».

С самого начала World of Tanks брала исторической достоверностью.

WAR THUNDER

ВЗГЛЯД ИЗНУТРИ

ЖАНР
РЕАЛИСТИЧНАЯ ВОЕННАЯ ММОС
ИЗДАТЕЛЬ/ РАЗРАБОТЧИК
GAIJIN ENTERTAINMENT
САЙТ ИГРЫ
WARTHUNDER.COM/RU

ПАВЕЛ БАЖИН

УГЛУБЛЕННАЯ ЭКСПЕРТИЗА ВОЕННО-ИСТОРИЧЕСКОЙ ММОС ОТ GAIJIN ENTERTAINMENT

Совсем недавно (в новогоднем номере «Игромании») мы познакомили вас с проектом **War Thunder**, рассказали о самой игре, побеседовали с разработчиками о планах на будущее. Теперь же настала пора заглянуть глубже и рассказать об анатомии игры.

Сегодня мы поведаем об особенностях управления, ознакомим с премудростями экономики и хитростями игрового баланса, научим вас правильно качать экипаж и грамотно пользоваться оружием. Узнаем о сильных и слабых сторонах игры, дадим пару практических советов тем, кто отважится испробовать на прочность свои крылья в грозном небе этой уникальной российской MMOG.

ЗНАКОМСТВО

Первые несколько месяцев после запуска закрытого бета-теста **War Thunder** не привлекал к себе особого внимания, оставаясь развлечением для хардкорных любителей авиасимуляторов. Но летом 2012 года разработчики представили вниманию публики режим аркадных боев — веселую мясорубку без претензий на историчность, с бесконечным топливом и перезарядкой в воздухе. Испробовавшие сие чудо игроки приходили в такой буйный восторг, что игра начала раскручиваться даже при полном отсутствии рекламы, методами сарафанного радио.

Главным секретом успеха было революционное для жанра управление, позволявшее легко манипулировать самолетом при помощи мыши и клавиатуры. Игрок лишь указывал направление, а искусственный интеллект — «Виртуальный инструктор» — сам выставлял положение рулей и элеронов, пытаясь как можно быстрее и эффективнее вывести самолет на нужный курс.

Таким способом разработчики смогли совместить сложную и достоверную модель полета с интуитивно понятным управлением, без проблем осваиваемым даже чумазыми танкистами, только что выбравшимися из подбитого на полях Малиновки танка. Джойстик оказался не нужен. Благодаря высочайшей точности стрельбы мышка карала и доминировала на поле боя. В аркадных боях на джойстике продолжили играть лишь мазохисты, которым нравилось испытывать боль и унижение от мышеводов. Зато в исторических боях мышке оказали достойное сопротивление: несмотря на проигрыш в точности стрельбы, джойстик выигрывал в точности пилотажа. По статистике, полученной нами от разработчиков, джойстик в исторических боях используют более половины пилотов, хотя время от времени то один, то другой владелец этого устройства разражается гневными призывами «понерфить читомышь».

В таком виде игра дожила до стадии открытого бета-теста, и тут-то началось самое ин-

КТО СКАЗАЛ, ЧТО РАКЕТЫ ДЛЯ НАЗЕМНЫХ ОБЪЕКТОВ? РАКЕТЫ НА ИСТРЕБИТЕЛЕ — ИДЕАЛЬНОЕ ОРУЖИЕ ПРОТИВ ХОРОШО БРОНИРОВАННЫХ ЦЕЛЕЙ, А ТАКЖЕ ВЕСОМЫЙ АРГУМЕНТ В ЛОБОВОЙ АТАКЕ.

В РЕЖИМЕ «ПРЕВОСХОДСТВО» ДЛЯ ЗАХВАТА АЭРОДРОМА НУЖНО НА НЕГО ПРИЗЕМЛИТЬСЯ. ЗА ЭТО ДАЮТ ХОРОШУЮ НАГРАДУ. ЕЩЕ БЫ, САЖАТЬ МАШИНУ ПОСРЕДИ БОЯ — ЧИСТОЕ САМОУБИЙСТВО.

В БОЯХ РЕЗЕРВОВ «КАТАЛИНА» МОЖЕТ НАДЕЛАТЬ НЕМАЛО БЕД. СБИТЬ ТАКУЮ БАНДУРУ ПУЛЕМЕТАМИ ОЧЕНЬ СЛОЖНО. ЗАТО ОДИН-ДВА ТАРАНА МОГУТ ВЫВЕСТИ ЕЕ ИЗ СТРОЯ. ПРАВДА, ТОЖЕ БЕЗ ГАРАНТИЙ

ПИЛОТЫ WAR THUNDER ЛЮБЯТ СПУСТИТЬСЯ С НЕБЕС НА ЗЕМЛЮ И ПОСКРИНШОТИТЬ ТАНКИ. ПУСТЬ ОНИ МАЛЕНЬКИЕ И НЕКАЗИСТЫЕ, ПУСТЬ ИМИ ПОКА НЕЛЬЗЯ УПРАВЛЯТЬ. ЗАТО СВОИ, СОБСТВЕННЫЕ!

тересное. Разработчики объявили, что они хотят сделать не просто авиасимулятор, а глобальную военно-историческую ММО с самолетами, танками и кораблями, причем управляемая техника должна появиться еще до релиза. Но не будем забегать вперед. Пока в игре есть только самолеты, так что надеваем хатимаки, оставляем парашют у завхоза аэродрома, выпиваем сто граммов саке для храбрости и выруливаем на взлетную.

И НАШИМ, И ВАШИМ

Создатели War Thunder решились на весьма смелый эксперимент, объединив под одной крышей совершенно разные аудитории игроков. Для любителей «бодрого самолетного рубилова» есть режим аркадных боев, пользующийся наибольшей популярностью, — в него играет более 80% всех игроков. Небольшие карты позволяют быстро долететь до мест сражений, а запас самолетов (от трех до девяти) гарантирует, что накал битвы не ослабнет до самого конца. Кроме бесконечного боезапаса и топлива, здесь нельзя перегреть двигатель, а самолету на высокой скорости не оторвет крылья из-за флаттера. Но в остальном игра остается вполне серьезным симулятором.

Для ветеранов жанра есть «Исторические бои», где оставлены внешние виды и управление мышью, но убраны упрощения аркадного режима, что полностью меняет баланс. Реактивная «Комета» из палки-нагибалки превращается, как и положено, в забавный плод «сумеречного тевтонского гения» с запасом топлива на шесть минут полета. Маленький боезапас советских «Яков» из досадного пустяка переходит в разряд критических недостатков, ведь теперь для перезарядки приходится возвращаться на аэродром. Бомбардировщики перестают быть заводами по производству бомб, в течение пары минут уничтожающих все наземные цели. Размеры карт в историческом режиме больше, чем в аркаде, нет маркера упреждения, отсутствует запас самолетов, а за каждую команду играют самолеты одной нации. Из-за всего этого сильно проседает динамика, но возрастает серьезность и атмосферность сражений.

Ну а если вы имеете джойстик с педалями, у вас есть понятие об особенностях работы шага винта, нагнетателя и регулировки смеси топлива, то вам прямая дорога в режим «Реалистичные бои». Здесь уже настоящий хардкор. Управление только с помощью джойстика, вид только из кабины. Еще можете обзавестись лупой, чтобы высматривать в небе точки вражеских самолетов: маркеры имеются исключительно на своих, и не далее 700 метров.

Игра благоволит ко всем категориям игроков. Все супер? Для рекламы действительно супер, а вот для игроков не всегда. С одной стороны, разные режимы — это почти разные игры, и уставший от аркады игрок имеет шанс освоиться в исторических боях, а суровый хардкорщик может отдохнуть и пофармить в аркаде. Однако близкое соседство столь разных аудиторий ведет к конфликтам. Дали плюшку хардкорщикам, обидели аркадников. Дали плюшку аркадникам, обидели хардкорщиков. На форуме периодически возникают стычки тех и других, которые заканчиваются массовыми расстрелами. Так и живут.

Кроме онлайновых сражений, в War Thunder есть достаточно большое количество PvE-контента: две платные кампании (за США и Японию) и несколько десятков бесплатных миссий, которые, правда, открываются только в ходе прокачки. Если же и этого не хватило, к услугам игроков есть «Полигон» и «Редактор миссий» с кучей карт, где буквально за несколько минут удается создать миссию своей мечты. Можно опробовать новые тактики и оружие или же устроить масштабное сражение с участием чуть ли не сотни ботов. Такая «тренировка на кошках» порой даже интереснее созданных дизайнерами миссий. Правда, интерфейс очень запутанный, и, пока найдешь, скажем, шаблон с штурмом наземных целей, можно поседеть (надо, оказывается, передвинуть фронт в тыл врага). Для отработки простого пилотажа и настройки управления достаточно нажать кнопку «Пробный вылет» над иконкой самолета в ангаре или в разделе «Исследования».

К сожалению, многие игроки пренебрегают возможностью тренировки в офлайне. Доходит до анекдотов. Онлайн в реалистичных боях небольшой, даже в час пик набирается всего несколько сотен человек. Зато многим новичкам любопытно, а что же это за режим такой? Порой количество любопытных составляет существенную часть команды. И сразу после взлета начинается цирк: стандартное управление не работает, джойстика нет, с «мышеджойстиком» управляться новички не способны, компенсировать крутящий момент винта тоже не умеют. В результате половина

КАК ОПРЕДЕЛИТЬ, ЧТО ВЫ ГОТОВЫ ИГРАТЬ В РЕЖИМЕ РЕАЛИСТИЧНЫХ БОЕВ? ПРОВЕДИТЕ РУКОЙ НАД ВОЛОСАМИ. ЕСЛИ РУКА НАТОЛКНУЛАСЬ НА ЛЮСТРУ — ЗНАЧИТ ГОТОВЫ. ЕСЛИ ЛАМПОЧКИ ИЗ ВАШЕЙ ГОЛОВЫ ЕЩЕ НЕ РАСТУТ, МОЖЕТЕ ВЗДОХНУТЬ С ОБЛЕГЧЕНИЕМ: ВЫ ОБЫЧНЫЙ ЧЕЛОВЕК И ПРО РЕАЛИСТИЧНЫЕ БОИ МОЖЕТЕ ЗАБЫТЬ

УДАЧНАЯ ЛОБОВАЯ ЗАКАНЧИВАЕТСЯ ВОТ ТАК.

А НЕУДАЧНАЯ ЛОБОВАЯ ЗАКАНЧИВАЕТСЯ ВОТ ТАК.

команды бьется на взлете. У бедных хардкорщиков после этого происходит нешуточное возгорание в нижней части спины, и они требуют ввести экзамен на умение взлетать, тест на IQ, а также нотариально заверенную справку от врача, что руки игрока растут из плеч, а не откуда-то еще. Возможно, они своего добились — поговаривают, что разработчики готовят для реалистичных боев обязательный курс обучения по основам управления самолетом.

НАНО-ТЕХНОЛОГИИ

Теперь разберем другой насущный вопрос — графику, оптимизацию, сетевой протокол. Графику можно записать в бесспорные плюсы, и это заслуга не только дизайнеров, но и собственного движка Gaijin Entertainment, носящего название **Dagor Engine**. Он отлично приспособлен для отображения гигантских детализированных локаций: густые зеленые леса, в которых можно повалить каждое дерево, слепящие снежные вершины, города, изумрудное море с просвечивающим сквозь толщу воды дном. И вся эта красота идет чуть ли не на печатных машинках, используя возможности DX9. Ради эксперимента мы запустили игру на древнем ноутбуке Dell Inspirion 1520, и War Thunder успешно заработала без особых тормозов.

Конечно, можно сказать, что огонь и взрывы выглядят несколько неестественно, да и визуализация повреждений на фоне последнего «Ил-2» смотрится бедновато... Но это лишь придирки, тем более внутренняя система повреждений выполнена весьма подробно. Шальная пуля вполне может убить пилота, пробить масляный радиатор, вывести из строя систему охлаждения и наделать других бед.

Для онлайновой игры важна также сетевая защита и оптимизация. Одно время игроки беспокоились, не взломают ли игру, не слишком ли много расчетов производится на клиенте, — известно, что после захода на сервер можно было играть в офлайновые миссии даже без подключения к интернету. Однако разработчики заявили, что в сетевой игре все расчеты ведутся на сервере, а потому игра надежно защищена от читеров.

При этом War Thunder совершенно не чувствителен к высоким сетевым задержкам, и люди из Северной Америки спокойно играют на европейском сервере с пингом в двести миллисекунд и более. Возможно, это заслуга хорошего механизма предсказаний, а возможно, сказываются особенности жанра. Если в шутерах нужно стараться попасть пулей в голову, то здесь игроки ведут огонь по мишени величиной с одноэтажный дом из батареи скорострельных пулеметов и пушек, выпускающей сотни снарядов в течение нескольких секунд. В таких условиях снайперская точность не требуется, зажал кнопку — и поливай врага свинцом в стиле Рэмбо.

ЭКОНОМИКА И БАЛАНС

Самая насущная проблема War Thunder на сегодня — это баланс. В аркадном режиме автоматический балансер более-менее справляется со своими задачами, хотя и тут могут быть ситуации, когда самолеты середины Второй мировой вдруг попадают в теплую компанию к реактивным монстрам времен корейской войны. К счастью, при достаточном онлайне такое бывает очень редко. Зато в исторических и реалистичных боях баланса нет вовсе. Могут даже выбор нации отключить, если людей не хватает: воюют, скажем, немцы против русских, а за кого пошлют воевать, неизвестно. Это, в свою очередь, отталкивает даже тех, кто был бы не прочь сыграть, и онлайн падает еще больше. Замкнутый круг, но рано или поздно «Исторические бои» все-таки должны взлететь, так как режим сильно востребован среди игроков (чего уж тут лукавить — фарм там хороший, экипажи просто моментально качаются).

Проблему с балансером компенсирует тот факт, что разделение самолетов по рангам весьма условное. Самолет нулевого уровня может изрешетить самолет двадцатого уровня, если, конечно, его пилот будет слишком глуп, чтобы попасть в прицел. А от атаки умного пилота маневренный биплан просто увернется (как тут не вспомнить опыт реальной войны в Корее, где реактивные самолеты имели проблемы с уничтожением медленно летящих целей). Сплошь и рядом встречаются случаи, когда самолет меньшего уровня на голову превосходит своих высокоуровневых собратьев. Тяжелый британский истребитель пятого уровня «Бофайтер» с четырьмя 20-мм пушками разрывает на куски всех, кому не повезло оказаться на его пути. Особо прочный американский истребитель «Буффало» на втором уровне имеет вполне взрослую батарею крупнокалиберных пулеметов, а в пикировании развивает такую скорость, что спокойно догоняет и сжигает самолеты на десяток рангов выше себя.

Разработчики обещают, что не будут нерфить и бустить самолеты в угоду балансу, регулируя их численность исключ-

ОП! ОП! ОП-ОП-ОП! ОП-ПА ГАНГНАМ СТАЙЛ!

КОРАБЛИ УЖЕ СЕЙЧАС ИГРАЮТ В WAR THUNDER ВАЖНУЮ РОЛЬ — ОНИ СЛУЖАТ АЭРОДРОМАМИ И СРЕДСТВАМИ ПВО.

НАСЛЕДНИКИ РОССИЙСКОГО ПРЕСТОЛА

Для российских игроков авиасимуляторы — это не просто нишевый жанр, это, можно сказать, национальный продукт. Наравне с водкой, матрешками и танцующими медведями. «**Ил-2 Штурмовик**», **LockOn**, **Rise of Flight** — все самые культовые авиасимы последнего десятилетия были выпущены в России, и War Thunder может считаться их полноправным наследником, ведь его корни уходят очень глубоко.

В своем первом авиасимуляторе, «**Ил-2 Штурмовик: Крылатые хищники**», Gaijin Entertainment использовала физику «Ил-2 Штурмовик», но в остальном это была собственная разработка студии. Часть материалов из «Крылатых хищников» используется и в War Thunder — несколько моделей самолетов и карт; правда, карты пришлось переработать, чтобы они соответствовали требованиям новой игры. Также в команду Gaijin Entertainment перешла часть разработчиков «**Ил-2 Штурмовик: Битва за Британию**». Одно время ходили слухи, что для создания достоверной модели полета компания провела консультации с **777 Studios**, создателями **Rise of Flight**, но оказалось, что это неправда. Летная модель в War Thunder полностью своя и намного превосходит ту, что использовалась в «Ил-2 Штурмовик».

чительно с помощью игровой экономики (что не мешает им нерфить и бустить самолеты в угоду историчности). Стоимость ремонта зависит не столько от ранга, сколько от эффективности. Поэтому обслуживание непопулярного самолета обходится игроку в сущие копейки, а за право полетать на «нагибаторе» придется раскошелиться. Схема действительно работает, и хоть далеко не все машины настроены окончательно — жить это особо не мешает. Экономику сейчас все ругают, мол, слишком дорогой ремонт, но к выходу этой статьи уже установят патч 1.29, где обещают повысить заработки, особенно на низких уровнях.

Качать самолеты легко благодаря весьма лояльной к игроку системе прокачки. Полеты на любой машине повышают общий ранг нации, открывающий доступ ко всем самолетам одновременно. Например, мы, летая на четырех резервных Ki-10, выкачали восьмой уровень за Японию, не разу не сев на самолет первого уровня или выше. Теоретически, играя на одной машине, можно бесплатно прокачать всю нацию, не потратив ни копейки. Чтобы хоть как-то ограничить размеры такой халявы, разработчики добавили каждому самолету лимит опыта, по окончании которого получаемый опыт режется в пять раз. Правда, на практике опыт обрезается не в пять раз, а гораздо меньше, так как бонусы и награды выдают в полном объеме.

Премиумные машины в War Thunder стоят относительно недорого (самые дорогие обойдутся рублей в триста) и обеспечивают отличные возможности фарма. По характеристикам же они как минимум не хуже своих бесплатных аналогов, а часто даже лучше. Божество маневренного боя — пушечная «Чайка», наводящая ужас на бои резервов «Каталина»... Жаль только, разработчики обожают продавать трофейные модификации стандартных машин. Нет, действительно, такие самолеты были в реальности, но не в таких же количествах! Трофейных Ла-5 у немцев были единицы, может быть, десятки. А что в игре? В исторических боях немецких «лавок» часто больше, чем советских! Прямо последняя надежда и опора всего люфтваффе. Вот американский Ki-61 атакует японский «Корсар», а вот фашистский «Тандерболт» пикирует на японский «Фокке-Вульф». Бредовое зрелище.

Кстати, если берете машину для фарма, убедитесь, что она именно премиумная, а не акционная. У премиумных в характеристиках указан второй бонус к получению серебра в размере 65% (он выделен ярко-желтым цветом). У акционных машин лишь один стандартный бонус, как у всех самолетов. Акционные машины покупаются через сайт, а премиумные — непосредственно в игре.

СОВЕТЫ НОВИЧКАМ

Разработчики сделали все, чтобы новички могли отправиться в сражение без всякой подготовки, и все-таки в игре осталось немало подводных камней, о которые спотыкаются многие игроки. Виной тому малое количество гайдов и не слишком очевидный интерфейс. Поэтому для тех, кто решил скачать клиент, мы проведем краткую экскурсию, с помощью которой вы превратитесь из желторотого птенца в хищного сокола всего за несколько минут.

— Не спешите нанимать дополнительные экипажи. Балансер может чудить, но одно правило он выполняет довольно строго: если все экипажи сидят на самолетах не выше первого уровня, вас пошлют в бой к таким же летающим фанеркам. Вот только количество самолетов нулевого-первого уровня у каждой нации ограниченно, и, если вы накупите

В ИГРЕ ИМЕЮТСЯ БОГАТЕЙШИЕ НАСТРОЙКИ ГРАФИКИ. НАПРИМЕР, ПОКОПАВШИСЬ В НАСТРОЙКАХ ПОСТФИЛЬТРОВ, МОЖНО ПОЛУЧИТЬ ВОТ ТАКУЮ ПСИХОДЕЛИЧЕСКУЮ КАРТИНКУ

WAR THUNDER СВЯТО БЛЮДЕТ ПРИНЦИПЫ ИСТОРИЧНОСТИ, СКРУПУЛЕЗНО ВОССОЗДАВАЯ АТМОСФЕ... БОЖЕ МИЛОСЕРДНЫЙ, ЧТО ЭТО ЗА БОРДЕЛЬ НА СКРИНШОТЕ?!

много экипажей, можете попрощаться с «боями резервов», как их называют, навсегда. А ведь это один из самых фановых моментов игры.

— Самые крутые «резервы» — у СССР и Японии. Самый крутой набор нулевого-первого уровня — у СССР (три резерва И-15, И-153 «Чайка» и премиумная «Каталина»).

— Учимся экономить: слева от линейки самолетов есть кнопка с изображением гаечного ключа — это авторемонт. На низких уровнях галочку авторемонта можно оставить, но в будущем стоит снять. Дорогие в ремонте машины можно оставить на день-два, пусть механики латают их бесплатно.

— Вечный вопрос новичков: как качать экипаж? Четыре вкладки, куча умений! Можно было бы долго рассказывать, какие навыки полезные, а какие нет... Однако на практике приходится качать все подряд. Качаем не то, что полезно, а то, что стоит меньше очков. Это позволяет быстро накрутить ранг экипажа (вычисляется по сумме всех навыков). Набрав нужный ранг, во вкладке «Квалификация» можно будет купить экипажу статус «экспертов», дающий бонус +30 ко всем ключевым параметрам.

— Лучший способ потратить деньги, выданные вам во время обучения, — купить «Ускоренное обучение» экипажу, чтобы сразу взять «эксперта». Для низкоуровневых машин достаточно несколько десятков золотых, так что выданной вам суммы хватит на прокачку пилотов пары наций.

— Пулеметы калибра 7,62 мм имеют эффективную дальность 400 метров, стрелять дальше — только патроны тратить. Пулеметы калибра 12-13 мм эффективны до 600 метров. Пушки хороши на любых расстояниях.

— В лобовой надо начинать стрелять задолго до появления маркера, так как скорость цели складывается со скоростью пули. За километр вы должны уже поливать врага вовсю.

— Лобовая атака — это лотерея. Если вы не любитель лотерей, то можете увернуться. Сначала резко вниз, набираем скорость. Затем вверх, так, чтобы к моменту выхода атакующего на огневой рубеж мы шли перпендикулярными курсами. Цель маневра — увеличить угловую скорость схождения, уменьшить время огневого контакта. После того как мы проскакиваем мимо, завершаем начатую нами мертвую петлю и садимся врагу на хвост.

— В глубоком вираже маркер упреждения может привирать. Стоит выносить прицел чуть вперед по курсу. Насколько именно — зависит от пинга, типа оружия и скорости цели.

— Если у самолета есть закрылки, пользуйтесь ими. Например, «Корсар» без закрылок виражит как телеграфный столб, а с закрылками может закрутить даже советские истребители.

— Тактика новичков в «боях резервов». Не лезьте сразу в гущу боя. Наберите высоту, пропустите других вперед, посмотрите, куда полетят враги. Затем выбираете одиночную цель, пикируете сверху, пристраиваетесь на шесть и убиваете. На первом этапе важно научиться беречь машину. Чувствуете, что не удержитесь на хвосте врага, уходите вверх и повторите атаку. Постоянно оцениваем поле боя: кто где, нет ли опасности атаки на нас. Вы должны видеть всех!

— Сражайтесь за свою жизнь. Если по вам кто-то начал стрелять, не пытайтесь добить цель и не думайте, что все обойдется. Бросайте все и старайтесь выжить. Как?

а) Можно сбежать под прикрытие своих, постоянно подруливая машину то вверх, то вниз. Это помешает врагу вести прицельную стрельбу.

б) Прием «ножницы». Делаем резкий маневр в одну сторону; как только противник начинает повторять маневр, делаем резкий маневр в другую сторону. И так до тех пор, пока не «раскачаем» его в противоход. Для новичков прием не годится — слишком сложен в исполнении.

в) Снижение скорости, выпуск закрылок и резкий маневр могут заставить глупого преследователя проскочить мимо. Однако умный пилот просто уйдет вверх, а потом расстреляет вас, потерявшего скорость, в новой атаке.

■ ■ ■

На этом наша углубленная экспертиза War Thunder подошла к концу. В будущем мы еще не раз вернемся к этой теме. Хотя даже то, что есть, тянет на три игры сразу, это лишь треть от того, что готовят нам разработчики. Чувствуется, что в ближайший год поклонникам этого проекта скучать не придется. Объединив воздушные силы, армию и флот, War Thunder обещает стать самой масштабной военно-исторической ММО на тему Второй мировой. Ну а пока это игра для тех, кто любит небо, кого волнует рев форсируемых моторов и грохот скорострельных пушек. ■

ИЛ-2. ШТУРМОВИК? НЕТ, НЕ «ИЛ-2 ШТУРМОВИК», ПРОСТО ИЛ-2. НУ И ШТУРМОВИК, КОНЕЧНО. ЧТО ЖЕ ЕЩЕ РАБОТАЕТ ПО НАЗЕМНЫМ ЦЕЛЯМ

ПОГОДА В WAR THUNDER РАЗНАЯ В КАЖДОМ ВЫЛЕТЕ. И В ДОЖДЬ С ГРОЗОЙ БЫВАЕТ ПОПАДЕШЬ, И НОЧЬЮ ВОЕВАТЬ ПРИХОДИТСЯ. СТРАДАЛЬЧЕСКИЙ ВОПЛЬ В ЧАТЕ «КТО ВЫКЛЮЧИЛ СОЛНЦЕ?!»

ИСКРА

На закрытом бета-тесте War Thunder абсолютное большинство игроков были хардкорщиками. Они тестировали игру и активно общались на форуме. Аркадники начали подтягиваться много позже, после начала открытого теста. Причем они не любили тестить, занимать ответственные посты и флудить на форумах. В результате сложилась парадоксальная ситуация. В игре аркадников было большинство, но все ключевые позиции заняли хардкорные игроки: супертестеры, модераторы, активные форумчане… В какой-то момент аркадников начали обижать и травить. А хардкорщики тем временем нашептывали создателям игры крамольные мысли о том, что управление слишком простое, самолеты разворачиваются «блинчиком» — это же не хардкорно! В какой-то момент разработчики поддались на льстивые речи и уговоры и усложнили управление в аркадном режиме. Самолеты, прежде порхавшие как бабочки, начали летать как телеграфные столбы.

То, что произошло потом, вошло в анналы истории как «Великая декабрьская революция». Молчавшие доселе аркадники восстали против тирании и вышли на баррикады, чтобы защищать свои права. Хардкорщики, заручившись поддержкой армии модераторов, устраивали массовые расстрелы активистов. Кровь текла по форуму, заливая отдельные топики и целые разделы. Но справедливость восторжествовала. Аркадники сумели сломить яростное сопротивление и одержать победу. Самолетам вернули более комфортное управление. Кроме того, сплотившись в борьбе, аркадники создали сильное форумное сообщество. Позиции хардкорщиков с тех пор сильно пошатнулись и продолжают слабеть с каждым месяцем. Однако конфликт до сих пор не исчерпан — и кто знает, когда из тлеющей искры вновь возгорится пламя?

ВЕРДИКТ

ЖАНР
Шутер про нанокостюм
РАЗРАБОТЧИК
Crytek
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
ПЛАТФОРМЫ
PC, Xbox 360, PS3
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет
САЙТ ИГРЫ
ea.com/ru/crysis-3

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
CORE 2 DUO 2,4 ГГЦ,
2 ГБ ОЗУ, NVIDIA GTS 450/
AMD RADEON HD5770
(ОБЯЗАТЕЛЬНА
ПОДДЕРЖКА DX11)
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CORE I5-750, 4 ГБ ОЗУ,
NVIDIA GTX560/
AMD RADEON HD5870

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

CRYSIS 3

ВЫЙТИ ИЗ КРИЗИСА!

«Шикарный бенчмарк» — эпитет, которым игроки и пресса наградили первый **Crysis** — как банный лист пристал ко всей серии и не отлипает который год подряд. Первая часть силилась совместить несовместимое и впихнуть в себя на тот момент невпихуемое. Не то чтобы превосходная графика, песочница и интересный сюжет не могли ужиться в одной игре. Просто **Crytek** замахнулись на все разом, и не все шестеренки состыкавались, как нужно.

Сейчас, спустя шесть лет, многие любят говорить, что в первом Crysis якобы не было геймплея и нормального сюжета, а был «только графон», хотя на самом деле в игре были интересные и, что важно, работающие игровые механики, сюжет был не хуже, чем в большинстве шутеров того времени (а местами даже лучше), а главное — имелась свобода выбора. Одни и те же миссии можно было проходить по-разному, на ходу подстраивая нанокостюм под поставленные задачи.

Но именно со свободой выбора Crytek и перегнула палку. Геймплей был размазан по огромной территории, словно блин по сковороде. Но шутер не тот жанр, в котором игрок будет развлекать себя сам. Чтобы фокус с открытым миром сработал, нужна либо продуманная ролевая система, либо талантливый режиссер, который сумеет провести игрока по самым интересным местам и не даст ему заскучать.

Разработчики сообразили, что на все разом их не хватит, и **Crysis 2** был совсем другим. Линейный шутер, где геймплей сосредоточен на отдельных площадках, на каждой из которых можно провести немало времени. Изучить маршруты движения противников, наметить план, попробовать пройти в лоб, понять, что это невозможно, начать убивать противников в стелсе, досидеться до того, что к врагам приходит подкрепление, наконец, придумать простой и действующий способ перемещения и пробежать локацию за несколько минут.

Не все было гладко, большинство очевидных тактик просто не работало, а многие игроки уже через пару часов начинали уставать от повторяющихся раз за разом ситуаций. Но именно вторая часть дала надежду на то, что в Crytek осознали: главное в игре — это геймплей. И если ради него надо пожертвовать качеством картинки или открытым миром, то и черт с ними.

Я встретил вас, и все былое

Crysis 3 — наглядная демонстрация того, что идею-то разработчики уловили, но поняли ее в слегка патологической, извращенной форме.

Действие снова происходит в Нью-Йорке, но спустя почти четверть века. CELL разрослась до масштабов «Газпрома», превратилась в могучую корпорацию, раздающую энергию всем и каждому. Но любой, кому нужна энергия, оказывается в рабстве у «большого брата». При этом, что за волшебная батарейка позволила CELL стать энергомонополистом, не совсем понятно — в начале игры сообщается, что это некий корабль цефов. Разумеется, подобная ситуация — благодатная почва для развития сопротивления, жаждущего водрузить знамя демократии на купол утопающего в джунглях Нью-Йорка, а заодно присосаться к недоступному пока источнику энергии и власти.

Изрядно потрепанный и раздобревший Майкл Сайкс (тот самый Псих, который состоял в одном отряде с Номадом, а в **Crysis Warhead** выступил в роли главного героя), ставший активным участником сопротивления, достает «генномодифицированного» Пророка из капсулы CELL, оперативно вводит его в курс дела, и сладкая парочка отправляется объяснять энергогиганту, кто здесь главный.

Чтобы убить поджигателя — дрона цефов — достаточно двух электрических стрел. Драться с ним обычным оружием слишком накладно.

Фултоновская ГЭС, до того как Пророк слился с ней в садомазо-экстазе, — одна из красивейших локаций в Crysis 3.

Геймплей в густой траве заканчивается банальным обстрелом цефов из гранатомета. Даже на максимальном уровне сложности инопланетяне мрут как мухи.

Дальше игра хватает нас под мышки и тащит вперед со скоростью локомотива. Разрушить контрольную вышку, пробиться через отряды CELL, помочь сопротивлению, жахнуть Фултоновскую дамбу, пробраться в недра компании и неожиданно (кто бы мог подумать?) обнаружить, что источник энергии — не кто иной, как могучий и ужасный Альфа-цеф. И так далее, и так далее. Геймдизайнеры Crytek явно насмотрелись голливудских боевиков и наигрались в **Black Ops**. На планерках они, возможно, даже обсуждали, каким эпическим и монументальным выйдет Crysis 3 и как все после этого перестанут называть игру бенчмарком, а начнут сравнивать с лучшими частями Call of Duty, ну и, может быть, немножко с **Battlefield 3**.

И ведь все эти мысли очень правильные и логичные, и даже реализация их в игре неплохая, а местами и вовсе превосходная. Проблема лишь в том, что за всеми этими конфетти и хлопушками, за всеми спецэффектами и голливудом Crytek снова начала забывать про геймплей.

В роликах нам показывали, как Пророк крадется в высокой траве по городским джунглям, высматривая жертву, осторожно подкрадывается к ней и сворачивает шею. Используя визор, отмечает маршруты движения патрулей, часть противников убивает скрытно из лука, потом включает режим брони и крушит врагов в открытую, попутно перепрограммируя турели, которые выполняют за него часть грязной работы, а затем на ходу снова меняет стратегию и добивает оставшихся тяжелым оружием из-за укрытий.

Создавалось ощущение, что разработчики с третьей попытки оптимизировали нанокостюм до состояния, когда мы сможем жонглировать тактиками прямо на лету, получим возможность менять, как нам заблагорассудится, темп и характер сражений, а каждая схватка станет, наконец, уникальной и запоминающейся.

Читак читака

Мечты так и остались мечтами. Большую часть времени нас буквально вынуждают действовать по одной и той же, отрепетированной в первые десять минут игры схеме. Оказавшись перед очередным скоплением врагов, включаем визор, подсвечиваем всех противников (нанокостюм сканирует их даже сквозь препятствия), врубаем невидимость, выходим из засады, убиваем нескольких врагов из лука (один выстрел — один труп), прячемся за укрытие, выключаем невидимость, ждем, когда энергия костюма восстановится, и опять уходим в инвиз. Повторяем процедуру до уничтожения всех врагов и не забываем после этого собрать стрелы. И так раз за разом, от одной локации к другой.

Чтобы развлечься, визором можно не пользоваться и даже отказаться от нановизора — тогда сражения перестанут напоминать монотонное избиение младенцев и приобретут легкий налет неожиданности. Но и только.

Возникает логичный вопрос: а что же с остальным арсеналом? В общем-то, ничего. При использовании огнестрельного оружия ситуация развивается примерно по тому же сценарию. С поправкой на то, что перезаряжать невидимость приходится куда чаще (разное оружие жрет батарейку с разной скоростью, но почти все оно делает это за считанные секунды). Сделав несколько выстрелов, вы вываливаетесь из инвиза, и в тот же миг вас обнаруживают противники (если только вы не сидите за надежным укрытием) и даже с дистанции в сто метров и под неудобным углом умудряются не мазать. Это одна из главных проблем игры.

На самом низком уровне сложности, включив броню, еще можно успеть убить пару врагов в открытую, но уже на сложности «Ветеран», а уж тем более на «Суперсолдате» и «Воине будущего» вы проживете всего несколько секунд. Разработчики надежно похоронили тактику силового прохождения, наделив всех бойцов CELL и цефов абсурдными, читерскими сверхспособностями.

Есть еще третий вариант — сидеть за одним укрытием и методично, одного за другим, выносить всех противников, вообще не пользуясь инвизом. Но это, во-первых, неимоверно скучно, во-вторых, занимает еще больше времени, в-третьих, на нормальных уровнях сложности вас быстро выкуривают гранатами.

Техника в игре сделана очень здорово: всем телом чувствуешь, что управляешь легким багги или тяжелым БТР (не хуже чем в Battlefield). При этом нормального геймплея с транспортными средствами нет.

Вот эти здоровенные уровни кому-то показались настоящей «песочницей». На деле же это слегка расширенный «коридор».

По факту нам приходится выбирать — либо проходить игру с луком и значительную часть времени тратить на перезарядку инвиза и вытаскивание стрел из трупов, либо... проходить с другим оружием, но тратить на речардж инвиза еще больше времени. Нелепая, но, увы, неизбежная ситуация.

Есть, правда, одна хитрость, которая слегка сглаживает читерские способности ваших врагов. Вместо лука можно использовать... «Хаммер» — самый первый пистолет-единичку с глушителем. Если стрелять в голову, то одного выстрела достаточно, чтобы уложить любого бойца CELL. Прицельный огонь можно вести с довольно большой дистанции, при этом пистолет расходует всего одну энергоячейку. Зато не надо собирать стрелы с трупов и тратить время на натягивание тетивы — то есть мы получаем почти ту же самую тактику, что и с луком, но более динамичную.

С цефами этот фокус уже не работает, но чуть ли не треть игры — только вдумайтесь в это! — интересней и комфортней проходить с оружием, про которое вы, по идее, должны были забыть после первой миссии.

Самое забавное, что в начале одной из глав («Снять с предохранителя») разработчики сами показывают нам, как мог бы выглядеть стелс в Crysis 3. Отряд CELL «Чернохвост 9» патрулирует болото в Чайнатауне. Глубина примерно по пояс. Пророк крадется под водой, любуясь осокой и проплывающей мимо жабой — праправнучкой тех самых жаб, которых когда-то тысячами продавали здешние узкоглазые кулинары. Подобравшись к ногам слегка отделившегося от группы бойца Штибера, Пророк беззвучно режет его ножом и затаскивает под воду. Остальные ничего не замечают. Пророк прячется за корнями дерева и готовится убить еще одного патрульного, но тут врубается рация, становится понятно, что случился большой бада-бум, и отряд, позабыв про беднягу Штибера, отчаливает в сторону Бродвея.

Все это звучит замечательно, одна беда — это не геймплейный момент, а всего лишь ролик. Даже без однокнопочного QTE! В самой игре ничего похожего нет даже близко. Что ж, помянем беднягу Штибера и интересный стелс в Crysis 3.

Во второй половине игры, когда отовсюду вылезают цефы — CELL некоторое время сражается с ними, но довольно быстро отходит на второй план, — геймплей таки чуть-чуть меняется. Появляются огромные открытые пространства. И хотя это не полноценный сендбокс, а просто разросшийся вширь коридор, дышать становится легче. Здесь есть тяжелое оружие, с которым на некоторое время можно забыть про инвиз и почувствовать себя супергероем в нанокостюме. Это сложно назвать новой тактикой, просто Crysis 3 разрешает нам чуть-чуть поиграть в себя как в какой-нибудь Call of Duty. Но при этом зачем-то гоняет из конца в конец по однотипной локации с требованием отключить последовательно три абсолютно одинаковых батареи. Потом нас резко засовывают под землю, и снова начинается недостелс с разношерстной армией цефов.

Вертикальный предел

Еще одна вещь, которой Crysis 3 не то лишился, не то так и не приобрел, — это вертикальный геймплей, намеки на который были и в первой, и во второй части. Формально у вас почти всегда есть возможность запрыгнуть повыше или спуститься пониже. Но в игре почти нет ситуаций, в которых бы требовалось атаковать с флангов или заходить в тыл, незаметно пробираться по этажам, неожиданно спрыгивать врагам на головы или динамично менять позицию в разваленных зданиях. Даже когда вас буквально носом тыкают в возможность обойти противника по цементному желобу — оказывается, что это ничего не дает. Едва вы заходите врагам за спину, они моментально разворачиваются и, ничуть не удивившись, начинают стрелять по вам как и до этого. Ради чего, спрашивается, столько усилий?

Это вдвойне удивительно, если учесть, что в мультиплеере вертикальный геймплей есть и неплохо работает. Что помешало сделать то же самое в однопользовательской кампании — загадка.

Примерно так же обстоит дело и с удаленным управлением объектами. В роликах возможность взять под контроль турель выглядела очень свежо и интересно. Представлялось, что мы будем заманивать врагов под огонь пулеметов, научимся оперировать разными объектами, что это как-то повлияет на расклад сил и станет чуть ли не самостоятельным геймплеем. На деле же все выродилось в фарс. С помощью банальной мини-игры «несколько раз нажми в нужный момент на кнопку» мы на некоторое время подчиняем себе турели, которые выкашивают врагов поблизости... собственно, на этом все. Заманить оставшихся противников в зону действия пулеметов — намного сложнее и дольше, чем перестрелять их самостоятельно.

А уж почему таким же способом отключаются минные поля — вообще непонятно. С турелями еще заметна хоть какая-то тактика: надо следить, чтобы героя не засекли и сама турель не начала палить по Пророку, пока он проворачивает свои хакерские дела. Но в случае с минами врагов рядом обычно нет, поэтому взлом превращается в глупую и бессмысленную трату времени.

С нанокостюмом и вовсе случился провал. Шестнадцать модулей, из которых, по задумке, мы должны составлять боевые сеты (по четыре навыка в каждом), по большей части ни на что не влияют. Какая-то польза есть от брони, скоростной маскировки, а на больших уровнях — от скорости бега. Но для чего нужны усиленные удары ногами/руками, детектор угроз или, скажем, быстрое хватание за выступы, непонятно — реальные игровые ситуации, где все это можно и нужно было бы использовать, почти не встречаются.

Тут опять нельзя не вспомнить про мультиплеер, где модули костюма другие, но зато прекрасно работают. Тасовать их интересно, а изменения тут же отражаются на игре.

Хлеба и зрелищ

Забуксовав на тактическом геймплее, а в большинстве случаев просто слив его, в Crytek попытались выкрутить на максимум голливуд. Взрыв дамбы, заезды на багги и БТР, полет на СВВП, финальный эпизод, в конце концов. Все это хорошо срежиссировано, да еще и выглядит более достоверно, чем в том же CoD, где подобные сцены слегка лубочны и наиграны.

Но и тут разработчики умудрились забыть про геймплей. В лучшем случае наши действия во время самых масштабных, самых запоминающихся игровых моментов ограничиваются вялым шевелением мышки: неспешно навелись на истребитель цефов, нажали кнопочку, сбили. И так на протяжении десяти минут.

В худшем — от вас вообще ничего не требуется. Самый вопиющий момент — заезд на вагоне-

Если еще не играли, но планируете, немедленно закройте глаза, потому что на этом скриншоте — чудовищный спойлер! Закрыли? Теперь расслабьтесь: то, что Раш заодно с цефами, понятно почти с самого начала игры.

Внешне джунгли очень красивые, но вот ощущения, что ты продираешься по дикой местности, нет даже близко: густая трава тут растет всего на паре локаций, а нормальный геймплей в этой траве длится вообще жалких 10-15 минут. А ведь сколько было разговоров!

цистерне. Пророк разгоняет махину, вслед за Психом запрыгивает на нее, и какое-то время импровизированная птица-тройка несется по рельсам. Вокруг в этот момент снуют и палят в героев бойцы CELL, скачут одичавшие и еще не мобилизованные цефы. В предвкушении ты ждешь, что сейчас кто-то из них полезет на вагон, тебе надо будет отстреливаться, возможно, рвать кого-то голыми руками, а вместо этого... ни-че-го! Цистерна проносится через весь этот бедлам, а вместо интересного геймплея или хотя бы обычного QTE ты занимаешься тем, что размышляешь, как это вагон умудрился набрать приличную скорость на столь малом уклоне? В жизни такое вроде бы невозможно.

И так везде. Если езда на багги, то просто экскурсия из точки А в точку Б. Никто не атакует с вертолета, никто не гонится, наступая на покрышки и взволнованно дыша в выхлопную трубу. Если покатушки на БТР, то всего десяток выстрелов, без которых можно обойтись.

Но, повторимся, сама постановка, размах, феерия, непосредственно голливуд здесь выполнены на очень хорошем уровне.

Внимание, спойлер!

Если вы еще не прошли игру, но планируете это сделать, пропустите весь текст до следующего заголовка, потому что здесь будет несколько мощных спойлеров.

С сюжетом в Crysis 3 все неоднозначно. С одной стороны, с главной задачей он справляется — на протяжении всей игры вы не просто наблюдаете за картинкой на экране, а еще и внимательно следите, в каком направлении будут развиваться события. Никаких откровений и гениальных находок тут нет, но есть резкие, хотя местами предсказуемые повороты, есть интрига, есть развитие общей истории, начатой еще в первом Crysis.

Главный лейтмотив — это противостояние Пророка, который физиологически уже не человек, не машина и не цеф, а нечто среднее, с Альфа-цефом. Лоуренс Барнс практически пожертвовал собой, своим телом, чтобы слиться с костюмом и получить возможность контролировать разум инопланетян. Его главная задача — разыскать Альфа-цефа и уничтожить его. Одновременно Пророк не явно, но все же борется с самим собой, пытаясь разобраться, человек он или уже не совсем. Причем соратники поначалу не очень-то ему в этом самоопределении помогают. Отчасти Сайкс и уж точно Клэр Фонтанелли не знают, чего ждать от Пророка. Клэр так и вовсе называет его бездушным куском железа и очень боится, что Барнс, подключившись к разуму цефов, переметнется на их сторону.

К сожалению, вся эта проблематика в сюжете обозначено грубо, гротескно. Никаких глубинных изысканий авторы не ведут и даже толком не объясняют, что именно произошло с Пророком, каким образом его сущность оказалась внутри костюма и что случилось с сознанием Алькатраса, героя второй части. По легенде, слияние с костюмом (а значит, и с цефами) началось еще на Линшане, то есть физиологически от Барнса в нынешнем Пророке осталось приблизительно... ничего. Сам Лоуренс во второй части пустил себе пулю в лоб. Костюм — это современные технологии Земли и цивилизации цефов, а тело внутри принадлежит Алькатрасу. Эдакий высокотехнологичный труп, обладающий при этом памятью и душой Барнса.

Именно в этих вещах было бы интересно разобраться, но вместо этого игра лишь предлагает легкий сюр в голове Пророка и поверхностные диалоги, которые никак не объясняют происходящее, а лишь провоцируют новые вопросы.

Вторая сюжетная линия, развивающаяся параллельно с историей Пророка, связана с Майклом Сайксом, Психом. Мы говорили, что он немного обрюзг и постарел, но уже на первых миссиях становится понятно, что дело не только в этом. CELL ставила над ним (и не

Даешь графон!

Crysis так и не удалось избавиться от «почетного» звания бенчмарка всея индустрии. Графика здесь действительно выдающаяся — причем именно графика, а не технология. Вот только сейчас этим мало кого удивишь, да и, чтобы насладиться всеми прелестями движка, нужно быть счастливым обладателем топового компьютера. Консолям, увы, повезло меньше — там графика заметно урезана, а картинка после PC выглядит мутной. Но даже на консолях игра все равно смотрится отлично, потому что Crytek потрясающе поработали со светом. С помощью освещения они создают для каждой локации собственную, уникальную атмосферу. Даже свалившись в последней главе под землю, хочется убрать оружие и немного побродить по тоннелям, рассматривая красоты. Эффект почти такой же, как при игре в **Dear Esther**, где, напомним, геймплей как таковой вообще отсутствовал, всю игру надо было просто идти вперед и наслаждаться окружающим пространством.

При этом на PC игра в обязательном порядке требует видеокарту с поддержкой DirectX 11, что вылилось в настоящую волну недовольства среди игроков, у которых до сих пор стоят DX10-карты. Решение действительно странное. Crysis 3 не совсем та игра, ради которой все ломанутся в магазины за апгрейдом, так что Crytek просто потеряла часть аудитории.

ВЕРДИКТ

Промежуточных боссов в игре практически нет. Поэтому когда ближе к финалу вылезает вот этот единственный — некоторое время смотришь на него с нескрываемым любопытством. Откуда же ты взялся, милый?

Даже в узких подземных коридорах под площадью Колумба очень красиво. Иногда хочется убрать оружие и просто любоваться, но цефы не дают насладиться здешним великолепием.

только над ним) эксперименты, раз за разом вживляя и вынимая его из нанокостюма. Это поломало не только тело, но и психику Сайкса — психику Психа, если хотите.

Он не до конца доверяет Пророку, немного презирает, слегка ненавидит и одновременно завидует ему. Разработчики попытались передать эти чувства не столько в тексте диалогов, сколько в интонациях, с которой произносятся некоторые фразы (локализацию этот мотив, увы, не пережил). Но, опять же, глубоко здесь никто не копает, история Психа до конца не раскрыта, а самые интересные моменты, связанные с опытами над Сайксом, по сути, остались за кадром.

В процессе игры все сюжетные повороты смотрятся довольно логично, потому что Crysis 3 держит хороший темп и просто не дает времени как следует задуматься над происходящим. С одной стороны, это заслуга сценаристов. Они умело маскируют сюжетные дыры. Там, где особенно подтекает, затыкают голливудом, а в остальное время не дают передохнуть и трезво оценить ситуацию. Винить их в этом глупо, в подавляющем большинстве экшенов с сюжетом происходит примерно такая же катавасия. С другой стороны, игра просто короткая: к тому моменту, как появляется желание оценить сюжет в целом, Crysis 3 успевает закончиться.

Но если все-таки задуматься и взглянуть на события игры издалека, то картинка получится довольно забавная и даже комичная. Пророк, толком не разобравшись в самом себе и руководствуясь напоминающими мескалиновый бред полугаллюцинациями-полувоспоминаниями, хочет найти Альфа-цефа. При этом он идет на поводу у повстанцев и крайне подозрительного Карла Раша (о том, что старик задумал недоброе, можно догадаться еще в момент первой встречи по тому, как он наигранно говорит про спасение человечества и совсем не поддерживает опасений Клэр).

Дальше — больше. Пророк умудряется не понять, откуда именно CELL черпают энергию. Хотя к моменту проникновения на базу корпорации это, кажется, очевидно даже младенцу. Барнс, по сути, освобождает Альфа-цефа из плена, а когда из-под земли вылезает огроменная стальная гусеница и сучит в воздухе своими сверлами-жвалами, удивляется — как же так?! И тут же решает, что это, в общем-то, неплохо, потому что раз главный цеф вылез, то его можно уничтожить.

Пока Альфа-гусеница налаживает мост Эйнштейна-Розена в свою галактику и старается протащить на Землю орду захватчиков, Пророк пытается подключиться к разуму цефов и поиграть с мегачервяком в извечную мужскую игру «у кого длиннее» — «кто из нас двоих больший Альфа-цеф?». И только-только у Барнса начинает получаться, только-только цефы склоняются перед ним, как снова вылезает адская гусеница и портит всю малину. В какой-то момент хочется захохотать в голос и сказать им: «Ребята, достаньте уже просто и померьтесь. Сразу узнаете, кто из вас главный альфа-самец».

История из борьбы за судьбу всего человечества деградирует до какой-то постыдной перепалки двух шимпанзе, не поделивших территорию и электорат.

Масла в этот костер безумия подливает Псих, который в самые серьезные моменты (когда счет идет на минуты, когда «Архангел» уже вышел на расчетную орбиту, а орда цефов почти прорвалась через портал) вдруг опускает руки и начинает говорить о каких-то личных проблемах. То есть сами по себе эти проблемы вполне понятны и близки любому человеку, но не на фоне же армагеддона и краха цивилизации?!

Вот и получается, что в рамках геймплея сюжет неплох и способен держать в напряжении. Но если рассматривать его как самостоятельное произведение, то он предстает настоящей комедией абсурда, где действия главного героя имеют странные мотивы и приводят к не менее странным результатам.

И все же...

...и все же! После всего сказанного в адрес Crysis 3 это звучит парадоксально, но многих, очень многих он цепляет. Объяснить это словами почти невозможно. Ты чертыхаешься, проходишь игру, понимаешь, что в ней многое абсурдно, многое просто не работает, а то, что работает, работает хуже, чем могло бы. Но после финальных титров хочется запустить ее второй раз и пройти заново. Или хотя бы переиграть некоторые главы. На другом уровне сложности, с другим оружием, немного изменив маршрут движения, как-то еще.

Самое простое, но при этом абстрактное объяснение такому парадоксу — шестеренки в игре сошлись как надо. Каждая из них слегка косая, немного гнутая, некоторые покачиваются и скрипят, но вместе они образуют слаженный и работающий механизм. И если вы готовы воспринимать эту игру в целом, без оглядки на десятки недоработок, то она, скорее всего, вам понравится. Если же для вас важны детали, если вы привыкли раскладывать игру на составляющие, анализировать их и оценивать каждую в отдельности, Crysis 3 может довести вас до белого каления.

Ах да, еще в Crysis 3 отличный мультиплеер — опять же, не дотягивающий до главных онлайн-снарядов, но все равно очень хороший. Читайте про него на следующей странице — для многих это едва ли не важнее однопользовательской кампании. ■

>> Реиграбельность

<< Классный сюжет

<< Оригинальность

>> Легко освоить

Дождались?

Каждый отдельно взятый элемент Crysis 3 вызывает множество вопросов и претензий. Но вместе все детали образуют жизнеспособный симбиоз, от которого можно получить массу удовольствия. Если не заморачиваться.

Геймплей: 7
Графика: 10
Звук и музыка: 8
Интерфейс и управление: 9

Рейтинг

7,5

ХОРОШО

Эпичная концовка неуловимо напоминает фрагмент из первого «Хеллбоя». Анунг Ун Рама уже почти открыл дверь в ад, и оттуда тянут к Земле свои жуткие щупальца Огдру Джахад. «Привет, земляне! Мы пришли с миром».

Один из ярчайших голливудских моментов в игре — крушение дамбы

Кризисный мультиплеер

На некоторых уровнях можно покататься на «Крикуне», а использование разбросанного по локациям оружия цефов здесь вообще в порядке вещей.

Еще по бете было понятно, что с мультиплеером в игре все не идеально, но хорошо. Релиз это лишь подтвердил. Есть, правда, одна загвоздка — порог вхождения. Чтобы по достоинству оценить многопользовательский режим Crysis 3, нужно поиграть минимум несколько часов, а лучше пару дней. Поначалу он кажется очень сумбурным, быстрым, мельтешащим, вас быстро убивают, вы толком не можете приноровиться к оружию и понять, на какой дистанции какие стволы работают... Но потом это проходит и выясняется, что сражаться здесь очень интересно, а главное — работает вертикальный геймплей, которого практически нет в однопользовательской кампании.

Многие уровни организованы так, что вы можете одним прыжком перемещаться с этажа на этаж, заходить врагам в тыл, атаковать их с флангов и устраивать засады в коридорах. Здесь постоянно случаются ситуации, когда вы краем глаза замечаете стреляющего в вас противника, падаете на этаж ниже, одновременно включая инвиз, пробегаете в том же направлении, что и враг, вновь запрыгиваете на его уровень, пристраиваетесь в хвост и всаживаете заряд прямо во вражью спину.

Без нанокостюма подобные фокусы вряд ли были бы возможны. Но когда вы находитесь в инвизе и при этом быстро двигаетесь (особенно с модулем «Мобильность»), то даже на близких дистанциях вас не очень просто разглядеть.

В мультиплеере восемь режимов, каждый со своими особенностями и динамикой. Помимо заштампованных до дыр захвата флага (в случае с Crysis — ретранслятора), контроля точек (здесь вместо точек огромные башни-копья), традиционного и командного дефматчей, тут есть интересный режим «Место крушения» — контроль над капсулами пришельцев, которые выбрасывают в нескольких стандартных точках на уровне. Одновременно на земле находится только одна капсула, поэтому эпицентр боя на протяжении раунда то и дело меняется в зависимости от того, куда упал очередной модуль.

Режим «Охотник», который отлично смотрелся в бете, в полной версии оказался не таким уж увлекательным. Отличная идея — противостояние невидимых могучих охотников и слабых бойцов с различными способностями — разбилась о дизайн уровней. В «Охотника» предлагают играть на стандартных картах, которые просто не заточены под командные действия по отслеживанию сильного врага: у хищников слишком много способов подобраться к бойцам незаметно. В результате морпехи, как тараканы, расползаются по углам и сидят там, прикрывшись щитами. Но если хищники не считают ворон и не жуют бамбук, вояки быстро заканчиваются. Красивых, грамотно сыгранных раундов — один из двадцати-тридцати. Игра просто не дает стимулов, чтобы играть в «Охотника» так, как задумали разработчики. Есть, правда, сервера, на которых опытные игроки соревнуются только в этом режиме, и вот там действительно каждый раунд — настоящий тактический поединок. Но чаще всего эти «комнаты» закрыты и поиграть в них можно, только заранее договорившись на форуме.

Впрочем, не думайте, что другие режимы идеальны. Там тоже проблем хватает. На некоторых интересные тактические бои превращаются в откровенную кучу-малу, да и багов пока достаточно. Частая ситуация: выпущенная из лука стрела проходит в метре от вас, но при этом вы умираете. Некоторые апгрейды оружия неэффективны и даже вредны. Например, лазерный целеуказатель — его луча на экране совершенно не видно, при этом, если установлен ЛЦУ, обычный прицел в центре экрана пропадает.

В релизе никуда не делись и чисто сетевые недоработки: случаются фризы, а иногда Crysis 3 подолгу не подключается к серверу. Но в целом играть интересно, главное — разобраться, а не забрасывать мультиплеер через 10-15 минут.

ЖАНР
СЛЭШЕР
ИЗДАТЕЛЬ
KONAMI
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С-СОФТКЛАБ
РАЗРАБОТЧИКИ
PLATINUM GAMES
KOJIMA PRODUCTIONS
ПЛАТФОРМЫ
XBOX 360, PS3
САЙТ ИГРЫ
METALGEARSOLID.COM

Сергей Непрозванов

METAL GEAR RISING
REVENGEANCE

Дай катану! Колюще-режущий Metal Gear

2013 год — просто сказка для любителей слэшеров. Не изменяющий жестоким привычкам Кратос в **God of War: Ascension**, мрачный и жаждущий крови Габриэль в **Castle-vania: Lords of Shadow 2**, стильный японский убийца из **Killer is Dead** и соблазнительная ведьма из **Bayonetta 2** — все они ждут своего часа, чтобы сразиться за сердца любителей драться, резать и кромсать.

Еще и перезапущенный Данте тут играет с политическими и социальными устоями и — в равной степени — на нервах старых поклонников... Похожим образом **Revengeance** сразу же после анонса стал едва ли не личным оскорблением для многих поклонников **Metal Gear**. Слэшер во вселенной, в которой выходили сплошь зрелищные шпионские приключения, — нечто немыслимое!

БРИГАДНЫЙ ПОДРЯД

Ярые поклонники Metal Gear Solid могут спать спокойно. Серия развивается в классическом ключе, не ударяясь в крайности. Новое шпионское приключение уже на подходе, а главный постановщик Хидэо Кодзима намекает, что не номерная **MGS: Ground Zeroes** будет как никогда взрослой и серьезной. Словом, спин-офф — не такая уж и плохая штука, тем более что идея слэшера «по мотивам» исходила от самого Кодзимы. Но с технической стороной его команда не справилась, и разработку перепоручили японской студии **Platinum Games**, а те без стеснения перекроили наработанный материал на свой лад.

Сюжет Revengeance стартует после концовки **Metal Gear Solid 4**. Система «Патриотов» развалилась, частные военные кампании остались без присмотра и тут же ввязались в драку за громкий титул «царя горы». Джек (настоящее имя Райдена) вполне мог отсидеться за семейным столом, благо после трогательного воссоединения с Розмари и сыном он как раз собирался уйти на покой. Но привыкшему к войне человеку сложно обрести душевную гармонию в тишине и спокойствии.

Прошло четыре года. Джек, снова на поле брани, где-то в Африке, под знаменем миротворческой организации Maverick Security Consulting, сидит в машине премьер-министра, которого должен охранять. И тут война сама находит его. Премьер-министра убивают, а сам Райден отправляется на больничную койку без глаза и одной руки — спасибо киберсамураю Сэму из конкурирующей группировки Desperado Enforcement.

Дальше события развиваются стремительно. Райдена обвешивают последними чудесами кибернетической и нанотехники. Теперь ему предстоит выяснить цели Desperado Enforcement, раскрыть глобальный заговор и по возможности предотвратить катастрофу.

Пожалуй, малое участие Кодзимы в первую очередь сказалось именно на повествовании. Platinum Games выдумали вполне интересный сюжет, но вот подать его должным образом не смогли. Переходы между локациями сумбурные, и, если пропускать болтовню по кодеку, может показаться, что Райден бесцельно скачет по миру от миссии к миссии. То он в Африке защищает премьер-министра, то в Абхазии преследует террориста, громко ругающегося на великом и могучем, то попадает в Мексику, где исследует местную достопримечательность — канализационные коллекторы...

Впрочем, и в каноничных частях MGS разобраться в перипетиях истории было непросто. Даже собранная воедино информация на тематических форумах представляется настоящей «Санта-Барбарой» с роялями в кустах и неохватным генеалогическим древом персонажей. Но Platinum Games поступили очень мудро. Не заостряя внимания на глобальных процессах, сотрясающих вселенную Metal Gear, они сосредоточились на конкретном персонаже и его внутренних демонах.

Как и в прошлых играх серии, в Metal Gear Rising очень много постановочных диалогов и философских размышлений. Меч в руках Райдена — это инструмент правосудия или оружие, алчущее крови? Сколькими жизнями можно пожертвовать ради благой цели? Сохраняется ли в киборгах человечность? Вот основные вопросы, которые главному герою предстоит решить для себя.

БЕГУЩИЙ ПО ЛЕЗВИЮ

60 HRC по шкале Роквелла — именно такой должна быть твер-

Новый жанр, новое тело, новые приключения, — а принадлежность к именитой серии все равно узнается с первого взгляда.

Со временем игрок из любопытного дровосека превращается в хирурга, филигранно отсекающего противникам конечности.

дость лезвия хорошей катаны. И ровно 60 кадров в секунду требовал Кодзима от своих японских коллег. Вдобавок он просил зрелищных поединков и отзывчивого управления мечом. Со всеми тремя пунктами Platinum справились. Но без потерь не обошлось.

В современной Японии мечи принято оценивать с точки зрения их культурной ценности и рассматривать скорее как произведение искусства, нежели как оружие. Так вот, Metal Gear Rising: Revengeance отнюдь не изящен. Это грубое оружие с единственной режущей кромкой — геймплеем.

В последнее время жалобы разработчиков на немощь Xbox 360 и PS3 стали нормой. Такое впечатление, что большинство из них уже бьется над вопросом, какие идеи можно будет реализовать в новом поколении, даже не пытаясь как-нибудь извернуться на доступных сегодня консолях. Но Хидэо Кодзима называет эволюцию железа вертикальной и не видит в ней будущего. Вот и Platinum Games не ныли, а просто сделали что могли. Графикой пожертвовали ради производительности и самой идеи разрубания всего и вся на мелкие куски.

Локации разнообразны по стилистике, но напоминают то ли трубу, то ли огромную коробку с детскими кубиками. Несколько взмахов мечом, и эти «кубики» (опоры мостов, деревья и столбы) рассыпаются осколками. Первое время от такой возможности захватывает дух, но позже понимаешь, что она, по сути, осталась нереализованной — в игре слишком мало мест, где разрушаемость реально влияет на геймплей.

А вот разрезание противников просто великолепно. Впервые опробовав Blade Mode (именно в этом режиме замедленного времени расчленяются противники), еще не натренированными пальцами шинкуешь мерзавцев на такие ломтики, что сам Шерлок Холмс не соберет получившуюся в итоге мозаику, а уж стоит потренироваться — как превращаешься в искусного потрошителя.

Revengeance не пытается подражать мейнстримовым конкурентам. Здесь нет привычного блока на одну кнопку, нет родных всем слэшерам перекатов-уворотов, зато есть минимальное количество комбинаций и всего два типа оружия, которые можно взять с собой на миссию. Есть еще и дополнительные орудия умерщвления вроде гранат и гранатометов, но вспоминаешь про них, только когда иначе дальше не пройти. Чтобы блокировать выпад, нужно одновременно нажать на кнопки движения и обычного удара. Если выполнить маневр в нужный момент, Райден контратакует. А неблокируемых мощных выпадов можно избежать быстрым отскоком (прыжок плюс слабый удар).

Такого в слэшерах еще не было, и — что неожиданно — новая механика не только разгружает боевую систему, но и дает ощущение настоящего клинка в руках. Бои отлично передают дух сражения на мечах. Приходится контролировать не только пространство вокруг себя, но и собственные действия, следить за ударами и не перегружать атаки лишним нажатием кнопок, ведь в любой момент катана, которой вы увлеченно полосуете врага, может понадобиться, чтобы отразить удар.

Правда, все вышесказанное вряд ли можно отнести к нормальному уровню сложности, ведь на нем пропущенный удар ничего не решает, а умирать придется главным образом в схватках с боссами. Поэтому опытным игрокам советуем сразу начинать на максимально доступной сложности.

Ну и какой же Metal Gear без возможности скрытного прохождения? Выглядит местный стелс, правда, слегка наивно. Враги глухие и принципиально отказываются реагировать на все, чего не видят. К примеру, если два противника стоят в нескольких метрах друг от друга, можно спокойно подкрасться к одному, проткнуть его катаной, а после еще и нашинковать как капусту. Второй при этом продолжит курить в сторонке, дожидаясь своей незавидной участи. Некоторые локации сами подталкивают вас к тихому прохождению, но выбор всегда остается за игроком — можно сразу же броситься на врагов и победить в тяжелом бою.

Противники в Metal Gear Rising — особый разговор. Еще ни одна игра в этой вселенной не обошлась без колоритных, запоминающихся злодеев. Каждый из них требует своего подхода. Если Шива-образную даму Мистраль можно задавить грубой силой, то уже со следующим противником, Муссоном, придется экспериментировать. Каждый поединок с боссами по-своему эпичен, а бои поставлены в лучших традициях голливудских блокбастеров. Дуэль с Сэмом в пустыне на фоне заходящего солнца невольно вызывает в памяти самурайскую эстетику из тарантиновского «Убить Билла».

Наградой за победу в каждой схватке, как водится, станет трофейное оружие. И, не в пример недавнему DmC, каждое — с уникальным стилем. Шест, собранный из рук маленьких роботов, идеален для больших площадей, метательный сай оглушает противника электричеством и подтягивает Райдена к беспомощной жертве, двуручный составной меч-ножницы очень медленный, но невероятно мощный и может одним ударом перекусить рядового врага. И, конечно, все это богатство можно усовершенствовать.

■ ■ ■

Японские мечи изготавливаются из особой стали, неоднородной по составу. Поэтому для достижения нужного качества сталь перековывают от десяти до двадцати раз. Подобно древним кузнецам, разработчики из Platinum Games перековывали отданный в их распоряжение материал, избавляясь от всего лишнего. В результате получилась игра, которую можно пройти за четыре-пять часов, но богатая на события, не провисающая на середине и не нагоняющая скуку в конце. Metal Gear Rising — чистый боевик с динамикой реактивной ракеты и уникальной боевой системой, ради которой игру хочется проходить снова и снова. ■

Реиграбельность ✓

Классный сюжет ✓

Оригинальность ✓

Легко освоить ✓

Дождались?

Твердый как сталь, острый как лезвие бритвы. Revengeance — единственный в своем роде слэшер, с собственным лицом и ни на что не похожей боевой системой, и он не тратит ваше время понапрасну.

Геймплей	9
Графика	7
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	9

Рейтинг

8,5

«Отлично»

АНТОН МУХАТАЕВ

ЖАНР
Экшен
ИЗДАТЕЛЬ
Square Enix
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С-СОФТКЛАБ
РАЗРАБОТЧИКИ
Crystal Dynamics
Eidos Montreal
ПЛАТФОРМЫ
PC, Xbox 360, PS3
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет
САЙТ ИГРЫ
tombraider.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 1,86 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core i5, 4 ГБ, 1 ГБ видео

TOMB RAIDER

ПРОСТО ДЕТИ СТАЛИ СТАРШЕ

Инженер Алекс, один из самых скучных персонажей **Tomb Raider**, носит футболку с принтом клавиши «Escape». Это не только намек, что сторонних героев обрисовали довольно небрежными штрихами, но и неплохая метафора всей игре. Tomb Raider 2013 года все время в бегах — сначала от амбиций большой игры с открытым миром в духе **Far Cry 3**, потом от неизбежных сравнений с трилогией **Uncharted**, а местами и от прошлых частей серии. Самое замечательное, что для нее, как и для Лары, все заканчивается хорошо: новая Tomb Raider избегает большинства проблем перезапусков и продолжает удивлять до последней минуты.

Охота

Эту игру можно легко порекомендовать человеку, целиком пропустившему уходящее поколение консолей. Здесь есть почти все, что придумали геймдизайнеры начиная с выхода **Gears of War**: очки опыта из мультиплеера **Call of Duty**, визор из **Deus Ex: Human Revolution**, элементы интерфейса **Dead Space**, быстрые перемещения по карте как в **Oblivion**, стелс в духе **Assassin's Creed**, платформинг Uncharted. Заимствования Tomb Raider можно перечислять долго, но не имеет смысла — это не сборник цитат и не энциклопедия механик, а самостоятельная игра, которая не паразитирует на чужих находках, а ищет для них новый контекст.

Куклы Лары больше нет. Впервые героиня Tomb Raider похожа на человека, которому можно сопереживать. Правда, до того, как вы это поймете, Crystal Dynamics слишком сильно давят на эмоции жуткими сценами, где Лара находится при смерти и чудом выживает. Понятно, чего добивались сценаристы, но многие моменты можно было преподнести достойнее. Когда изувеченная героиня падает с очередного обрыва, когда ей приходится выбирать из заведомо проигрышных вариантов, игра вызывает не сочувствие, а недоумение. Никакого натурализма, скажем, **Far Cry 2** (именно второй части) в Tomb Raider нет, а потому совсем непонятно, зачем смотреть на страдания девушки так долго.

Но то ли к жестокости привыкаешь, то ли так незаметно Лара превращается из обычной молодой девушки в коммандо, выносящую армии врагов, но довольно быстро Tomb Raider преображается. На взросление героини уходит несколько часов, вместе с этим подтягивается темп повествования, открываются новые способности, предметы, виды оружия. Это пример игры, которая с каждым часом становится все лучше: она не изменяет правилам, заданным в начале, и все равно предлагает что-то новое.

Возьмем лук, самую удачную находку новой Tomb Raider. На первых этапах это единственное оружие, которое требует исключительной меткости. Лара набирается опыта, и лук превращается в средство передвижения — им протягиваются канатные пути. Позже луком можно будет передвигать тяжелые предметы, цепляясь за них, а также разрушать стены при помощи взрывающихся стрел.

Дробовик и автомат тоже преобразуются. Для этого Лара собирает запчасти, раскиданные по всему острову. А ведь еще есть ледоруб — он годится

Эволюция Лары Крофт

На острове всегда что-то складывается не так. Пройдет порядочно времени, прежде чем Лара сообразит, в чем дело.

Tomb Raider создает скорее иллюзию свободы, но очень удачно ей распоряжается.

и для того, чтобы карабкаться по скалам, и для ближнего боя с эффектными добиваниями. Изобретательность Crystal Dynamics вообще радует, они ловко управились со сравнительно небольшим арсеналом, придумав неожиданное применение каждому из предметов. Часть инвентаря (например, факел) со временем пропадает из виду, но бесполезные, одноразовые вещи не встречаются.

Собирательство

Tomb Raider: Underworld вышла четыре года назад — за это время изменились не только сами игры, но и окружающий их рынок. На то, что игру издает **Square Enix**, сразу и не обращаешь внимания, намеки на японскую архитектуру и историю остаются незамеченными, пока вам не объясняют, что происходит на острове. Находится он в тихоокеанском аналоге Бермудского треугольника, и, если верить мифам, здесь когда-то правила императрица Химико, властная женщина, державшая в страхе весь архипелаг. Мифам нужно верить, потому что это Tomb Raider — серия, никогда не стеснявшаяся мистицизма. А вот Ларе верить надо осторожно: предлагая маршрут экспедиции, она показывает свой талант археолога, но обрекает судно на крушение, а экипаж — на безрадостную перспективу так и не выбраться с изолированного острова.

Все честно, формально Tomb Raider, как и задумывалось, — игра с открытым миром. Ближе к концу, когда вы, изучая новые способности в стиле **The Legend of Zelda**, получаете доступ ко всему острову, вас больше ничего не ограничивает. Но в то же время Crystal Dynamics всегда ведут игрока за руку, боясь отпустить, относятся к нему как к маленькому ребенку. То есть, да, вы можете повернуть не налево, а направо, вообще пойти назад и долго не возвращаться, но всегда будете чувствовать, что за вами присматривают. От этого ощущения не отделаться, даже когда по пути встречаются гробницы, прохождение которых необязательно. Вероятно, это еще один шаг к новому жанру — управляемому сендбоксу, иллюзии свободы, и как раз она, эта иллюзия, Tomb Raider удается превосходно.

Как и многое другое. Игра не выходит за пределы острова, и тем сильнее впечатляет постоянная смена декораций. Сначала вы ищете еду и убежище в темном лесу, потом встречаете рассвет, забираетесь на самое высокое место острова, где не прекращается снегопад, через какое-то время уже попадаете в пещеру, а затем выходите к побережью. Tomb Raider больше заимствует, чем изобретает, но компенсирует это таким разнообразием, что вы не успеваете заскучать, лишь изредка застревая в перестрелках. Прямолинейные экшен-вставки, где Лара пробегает полосу препятствий или где река уносит ее вниз по течению, повторяются, но не надоедают благодаря уместным quick-time events. Чего не скажешь о сборе артефактов и поиске тайников, затрудненных почти беспомощной картой.

Земледелие

Единственная обидная потеря по сравнению с предыдущими частями — это головоломки. Их мало, и они предлагают незамысловатые задачки на знание базовых законов физики. Придумайте, как разбить ящик, подожгите какой-нибудь мусор и посмотрите, что произойдет, подтяните к себе вон ту здоровую конструкцию — и разрушайте, разрушайте, разрушайте. Любая загадка решается за две-три минуты, причем даже если вы не знаете, что делать, — в большинстве случаев решение можно найти абсолютно случайно.

Но оценивать Tomb Raider только с позиций старых игр — неблагодарное занятие. Серия не имела права оставаться прежней, ей срочно требовался перезапуск, который Crystal Dynamics отлично удался. Лара вернула себе статус главной героини видеоигр, Tomb Raider, как и в 1996 году, вновь стала очень современной. Вопрос скорее в том, что делать дальше. Используя ту же заготовку в следующий раз, разработчики могут столкнуться с тем, что все вдруг перестанет работать.

Crystal Dynamics боялись рисковать, и понятно почему: любое лишнее движение могло осложнить будущее серии. Tomb Raider вполне могла стать игрой без ограничений, какой казалась сразу после анонса, — не Uncharted, а Far Cry, где исследование мира было бы важнее всего. Лару можно было сделать более уязвимой, вынуждая использовать в большинстве случаев только стелс, а еще отвязать ее от навязчивого, не такого уж интересного сюжета. Но все это самообман. Зачем строить воздушные замки, когда разумнее ценить новую Tomb Raider такой, какая она есть, — тем более для этого не придется преувеличивать ее достоинства.

■■■

В правильной постановочной игре не всегда понятно, где заготовка, а где случайное стечение обстоятельств. Tomb Raider как раз такая. Привычная, но всегда очень разная, она никогда не останавливается, всегда ищет новые пути развития и успешно их находит. Наверное, не на все компромиссы стоило идти: изменившись и внешне, и внутренне, Tomb Raider едва не растеряла то, что делало серию особенной. Только вот в реальности совсем уж без компромиссов не бывает, поэтому с чем-то приходится мириться. Tomb Raider снова в строю. Теперь осталось самое сложное — вывести ее в авангард. ■

- V Реиграбельность
- V Классный сюжет
- X Оригинальность
- V Легко освоить

ДОЖДАЛИСЬ?

Tomb Raider 2013 года не лучше и не хуже своих предшественниц — это просто другая, по-своему замечательная и взрослая игра.

Геймплей:	8
Графика:	8
Звук и музыка:	7
Интерфейс и управление:	7

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

О ПРОБЛЕМАХ С СЮЖЕТОМ И ДОСТОВЕРНОСТИ СЦЕН

ГРУДЬ С КАМЕННЫМ ЛИЦОМ

Новый Tomb Raider — отличная, хоть и далеко не идеальная игра. Паразитируя на идеях Uncharted, Assassin's Creed, Gears of War и множества других проектов, она умудряется оставаться самобытной и по-своему уникальной. Вот только интерес здесь поддерживается в основном геймплейными методами. То есть удачным сочетанием голливуда, перестрелок, головоломок и постоянно меняющимся ритмом повествования, а вовсе не сюжетом и игрой персонажей-актеров. Хотя, казалось бы, и выбор жанра, и вся рекламная кампания говорили о том, что именно на сценарии и на постановке диалогов делается серьезный акцент. Что же произошло?

Режиссерами не рождаются

А произошло, как нам кажется, вот что. Главным сценаристом игры была Рианна Пратчетт — дочь легендарного фантаста Терри Пратчетта, — по совместительству писатель, игровой журналист и сценарист. Несмотря на множество титулов, наград и прочей атрибутики, главные достижения Рианны на сценарном поприще — это работа над **Mirror's Edge**, **Heavenly Sword** и **Overlord**. Нельзя сказать, что в этих проектах были какие-то серьезные проблемы, но тут важно другое: ни одна из упомянутых игр даже близко не требовала такого внимания к сюжету в целом и к постановочным деталям в частности, как Tomb Raider.

Это как взять хорошего сценариста рекламных роликов и дать ему задание снять полнометражный триллер или детектив. С одной стороны, нет ничего невозможного, да и прецеденты известны, но все равно шансы на успех малы. Чуда и не случилось.

Сюжет, в начале игры дающий надежду на глубину замысла, сравнимую с Lost, в итоге скатывается к банальным шалостям недовольного божества. Печально даже не это — на простой концепции можно выстроить сложную и интересную проблематику, — а то, насколько плоско и неглубоко авторы реализовали свою задумку. В игре почти нет персонажей, которым хочется сопереживать. Все — пластиковые куклы, появляющиеся в кадре, чтобы произнести свою порцию текста.

Даже сама Лара, которая изначально задумывалась как очень глубокий, драматический герой, не вызывает сильного сопереживания, не пробуждает каких-то серьезных чувств… ну, кроме разве что эротических (с этим в игре все в порядке, грудь Лары исправно демонстрируется с самых соблазнительных ракурсов).

С каменным лицом (в самом прямом смысле — мимика у героини крайне скудная) Лара проходит через огонь, воду и медные трубы, со скоростью звука эволюционируя из визжащей по каждому поводу девчушки до бесстрашного коммандос, за считанные минуты выкашивающего целые поселения опытных головорезов. Проблема даже не в том, что метаморфоза случается слишком быстро, а в том, что сценарно это никак не подкреплено. Вот Лара ужасается виду одного-единственного трупа и боится ступить на перекинутый через небольшую расщелину ствол, а вот она уже носится по канатам со скоростью Спайдермена, пачками валит людей из лука и не высказывает ни малейшего волнения по этому поводу. Нет развития личности, есть грубый неумелый скачок между Ларой-девочкой и Ларой-супергероем.

Невнятные мотивы

Мотивация в игре тоже хромает. То Лара долго добирается до упавшего вертолета, чтобы найти там... зажигалку. То прорубается через толпы врагов ради отвертки и гаечного ключа. Даже в мелочах здесь постоянно какой-то подвох и фальш: героиня разводит костер с одной спички, сильно мерзнет, но игнорирует массу возможностей сделать импровизированную одежду (да-да, мы помним, грудь должна быть на виду), зачем-то раз за разом поджигает сетки с хламом, хотя в них можно спокойно пошарить руками. В одном из ранних игровых эпизодов Лара, разговаривая вслух сама с собой, задает один очень верный вопрос: «Что я делаю?» Действительно, Лара, что же ты делаешь?!

Сценарные огрехи — одна из причин, почему в первые полчаса-час игра выглядит как неумная пародия на Uncharted: голливуд еще не начался, а ошибки сценариста уже налицо. Сравнение с Uncharted интересно еще и в том плане, что там за сценарий тоже отвечает женщина, Эми Хеннинг. Она выступает не только в роли сценариста, но еще и режиссера — следит за постановкой, раз за разом оттачивает достоверность анимации и удаляет из игры все моменты, где мотивация персонажей недостаточна. Кстати, еще один немаловажный факт: в **Naughty Dog** все неигровые сцены принято создавать при помощи моушен-кэпчер. Этим сейчас мало кого удивишь, но дело в том, что при этом захватывается не только анимация, но и звук. В результате мы имеем игровых персонажей, которые говорят и ведут себя как нормальные люди — без фальши и точно в соответствии с ситуацией.

Именно такого подхода и внимания к деталям Tomb Raider и не хватает. Но мы даже представить себе боимся, какой запредельно харизматичный персонаж может получиться из Лары, если в следующий раз разработчики исправят свои ошибки.

Шума вокруг Лариной груди было едва ли не больше, чем вокруг всех остальных элементов игры, вместе взятых. Многие фанаты негодовали, что «размерчик подкачал». Но игра умеет выбирать такие ракурсы, что недостатка желез в кадре не наблюдается.

Анимации смерти в игре — достоверны и жестоки, что не очень-то вяжется с карикатурными диалогами. Если бы Лара говорила так же реалистично, как умирала, из Tomb Raider могла бы получиться одна из самых драматических игр в истории.

ЖАНР
«Мясной» Gears of War
ИЗДАТЕЛЬ
Microsoft
РАЗРАБОТЧИКИ
People Can Fly
Epic Games
ПЛАТФОРМА
Xbox 360
САЙТ ИГРЫ
gearsofwar.com

МАКСИМ БУРАК

Час суда

GEARS OF WAR JUDGMENT

Epic Games понадобилось почти восемь лет, чтобы превратить **Gears of War** из шутера про серые коридоры и неестественно расставленные по ним укрытия в душевное и захватывающее приключение, выверенное под инженерную линеечку. В первой части одного только геймплея хватило на то, чтобы создать не просто армию игр-подражателей, но и фактически породить целый поджанр, посвященный позиционным перестрелкам и мужикам с квадратными челюстями (см. хотя бы **Quantum Theory**, **Inversion**).

Надо сказать, за механикой Gears of War скрывалась довольно неплохо проработанная вселенная, драматические истории разных персонажей, а также шутки про смерть, пенисы и войну. Но, чтобы разглядеть все это за брутальным распиливанием монстров, приходилось заниматься не самыми очевидными вещами — изучать артбуки, вычитывать «Википедию» и интервью с разработчиками, а также искать профили сценаристки сериала Сьюзан О'Коннор в социальных сетях.

Gears of War — одна из немногих игр, где можно устраивать дуэли на бензопилах с женщинами.

Морщинистых паукообразных тварей в броне уже вполне можно считать визитной карточкой серии.

Размозженные головы и лужи крови — в мире Gears of War ничего не меняется.

Большинство персонажей основной трилогии можно увидеть только в многопользовательских режимах.

За две последующие игры Epic удалось не просто навести порядок в механике, но и найти какой-то условно идеальный баланс между сражениями и историей. И вот, несмотря на множество сил и времени, потраченных на поиск нужной формулы, в этот раз от нее полностью отказались: одиночная кампания **Gears of War: Judgment** имеет не так уж много общего с произведениями Клиффа Блежинского. Игра **People Can Fly** больше всего напоминает... игры самой People Can Fly — **Painkiller** и **Bulletstorm**.

Слушание сторон

Закрыв сюжетную арку Маркуса Феникса, главного героя основной трилогии, Epic переступили точку невозврата. И хотя во вселенной Gears of War оставалось много места для новых историй и новых персонажей, рваться на следующую ступень на текущем поколении консолей никто не решился, ведь это не особо прибыльно в долгосрочной перспективе. Авторы рассматривали другие варианты, экспериментировали с жанрами (см. отмененную стратегию для Kinect, которая так и не обзавелась рабочим названием, и **Gears of War: Exile**; хотя не исключено, что это один и тот же проект), но в итоге все же пошли по пути наименьшего сопротивления — сделали приквел без Маркуса Феникса.

Следуя славным традициям первой Gears of War, весь сюжет Judgment можно узнать из надписей на задней обложке диска. В центр внимания попадает отряд «Кило», состоящий из юного капрала Дэймона Бэрда, экс-спортсмена Августуса Коула, бывшей журналистки Софии Хендрик и угрюмого Гаррона Падука. Последний выполняет роль такого едкого русского мужика, вечно всем недовольного и скучающего по водке и медведям: во время маятниковых войн (конфликт между Коалицией Объединенных Государств и Союзом Независимых Республик, длившийся 79 лет и закончившийся незадолго до войны с локустами) Падук сражался за CHP, а после нападения саранчи на родное поселение был вынужден примкнуть к КОГ, хоть и продолжил их открыто ненавидеть.

По сюжету Judgment, отряд «Кило» предстает перед военным судом по обвинению в измене: солдаты ослушались приказа важных генералов, обвешанных медалями, похитили невероятно секретное экспериментальное оружие и использовали его там, где было указано воевать с помощью бензопил и дробовиков. Бывший полковник, а ныне судья Эзра Лумис, предпочитающий вершить суд при помощи револьвера, а не деревянного молотка, полон желания выслушать все подробности об обстоятельствах преступления и вынести свой приговор.

На протяжении короткой кампании предстоит поиграть за каждого члена отряда. Вам расскажут, как они сурово шли, стреляли, меняли оружие, продолжали стрелять и победили. Ну и про то, как «киловцы» игнорировали приказы начальства во время битвы с локустами у залива Халво.

Судебные прения

Несколько месяцев назад разработчики обратили внимание на то, что зачем-то заваливают сообщество странными промокадрами, где герои грустно смотрят вдаль, думая о дожде, боли и вселенной, то есть всячески пытаются подчеркнуть образ серьезной игры про серьезные проблемы. Тогда сценаристы проекта, Том Бисселл и Роб Оттен, поспешили немного прояснить ситуацию, сказав, что не нужно ждать от Gears of War: Judgment никакой сложной драмы и душевных страданий персонажей, — на самом деле игра будет про веселье, взрывы и дуэли на бензопилах. Так, собственно, и получилось.

История теряется из виду буквально через несколько минут после открывающего ролика. Даже несмотря на попытки авторов провести единую сюжетную нить, у Judgment абсолютно не получается создать хотя бы иллюзию приключения. Вся игра состоит из трех десятков небольших арен, на каждой из которых мы получаем какое-то мелкое задание: пройти из точки А в точку Б, отразить волны врагов, расставляя мины и турели, или просто зачистить участок от локустов.

По ходу прохождения Judgment, прямо как **Angry Birds**, выставляет вам оценки (одна, две или три звезды), которые продолжают суммироваться до самого конца. Звездочки открывают достижения, внутриигровые бонусы и награды. Кроме того, в начале каждой арены можно запустить дополнительное условие, выполнение которого помогает быстрее заполучить максимальный рейтинг. Условия самые разные — большее число противников, не восстанавливающееся здоровье, прохождение на время, сниженная до

Gears of Online War

Многопользовательская составляющая Gears of War была отточена до блеска за три игры и сотни тысяч проведенных матчей, так что People Can Fly просто добавили несколько оригинальных карт и два режима: OverRun и Free-for-All. В первом игроки, разбитые на две команды (локусты и КОГ), выбирают один из четырех классов и защищают или атакуют специальные контрольные точки. Во втором, как и следует из названия, каждый сам за себя — такое в серии впервые.

Как и в любой современной игре, где мультиплеер занимает важное место, в Judgment не обошлось без миллиона наклеек на оружие, скинов и прочих украшательств. Наиграв всего десяток часов, вы сможете не просто разодеть своего персонажа в голубую броню, но и налепить анимированную акулу на автомат, подмигивающий смайлик или утенка на гранату и просто ярко переливаться всеми цветами радуги во время многопользовательских матчей.

Гаррон Падук — один из самых темных персонажей за всю историю сериала.

На аренах, где нужно сдерживать волны врагов, всегда найдется пара турелей и баррикады из колючей проволоки.

двух метров видимость, использование какого-то конкретного вида оружия. Причем авторы постарались адекватно вписать эти условия в происходящее: патроны закончились, поэтому пришлось импровизировать, или после бомбежки поднялась такая адская пыль, что стало ничего не видно, и тому подобное.

Саму механику сражений просто спустили с поводка, бои лишились свойственной сериалу тактичности, мутировав в лютую и веселую мясорубку, характерную для игр People Can Fly. Без исключения каждая ситуация в меру удивляет и развлекает, авторы вообще не просят игрока о чем-то задумываться и организованно заполняют комнаты пачками многонациональных врагов, превращая Gears of War в чистый нон-стоп экшен уровня Painkiller. Разбирающиеся люди понимают, какой это большой комплимент: мало засунуть игрока в условную коробку и завалить его врагами — здесь нужен очень тонкий баланс, правильное чередование и совмещение видов врагов. People Can Fly, как и можно было ожидать, отлично справились с поставленной задачей.

Приговор

Яростное бессвязное мочилово — это, по сути, и есть вся сюжетная часть Judgment, главный эксперимент, на который решились разработчики. Во всем остальном игра продолжает идеи Gears of War 3. Например, визуальный стиль еще сильнее отдалился от серости и грязи, впустив больше солнышка и зеленой растительности. Графика, к слову, сильно шагнула вперед: как оказалось, преподносить сюрпризы способна не только PlayStation 3, но и платформа Microsoft. Judgment умело обращается со светофильтрами и в целом выглядит очень аккуратно и гармонично, а при выходе на немногочисленные открытые пространства игра и вовсе заставляет засмотреться на индустриальную архитектуру Серы.

Появились новые виды оружия — прямиком со складов CHP и родины угрюмого Гаррона Падука, Республики Горасная. При первом появлении каждой из пушек («Маркца», «Брихшот» и «Бушка») Падук непременно отпускает горделивый комментарий в духе «Маркца» — это не оружие, а товарищ!» и с любовью в глазах дает советы по эксплуатации. Помимо автоматического оружия, появилась парочка новых гранат и два доселе невиданных типа врагов: жукоподобный монстр Шибболет, на котором разъезжает главный злодей, а также рейджеры — на первый взгляд обычные представители инопланетной саранчи, но в случае особой опасности эти ребята впадают в ярость, покрываются здоровенным слоем брони и бросаются в рукопашную.

А так, на протяжении небольшой кампании Judgment можно встретить практически всех знакомых врагов, включая даже взрывающихся людей и локустов, зараженных субстанцией под названием «эмульсия».

■■■

Второй по значимости сериал Microsoft попал в ту же ситуацию, что и **God of War** от **Sony**: большой франчайз ближе к концу поколения вроде как поставил точку в сюжетной линии, но из-за стабильно высоких продаж ему никак не дадут передохнуть. Авторы, конечно, могли бы начать новые трилогии прямо сейчас, но делать это без технологического скачка вряд ли бы пошло сериям на пользу. Поэтому в обоих случаях решились на странные и немного притянутые за уши приквелы. Но если в случае с **God of War: Ascension** для Кратоса сумели в очередной раз откопать большое приключение из прошлого, то в Judgment временной промежуток и сюжетная завязка лишь пыльное представление для нового «мясного» геймплея.

С одной стороны, это плюс. На самом деле Epic всегда делали игры, которые можно упаковать в битвы на аренах, выкинув все остальное. Оригинальный **Unreal** был этим хорош, а **Unreal 2** потому и провалился, что попытался нарушить золотое правило.

С другой стороны, это все-таки минус. Несмотря на веселье и бодрость, игра едва ли дотягивает до полноценного сиквела или приквела. Основная сюжетная кампания, а точнее, простой набор арен и заданий, проходится за несколько часов, после чего, если вы набрали 40 звездочек рейтинга, открывается вторая — часовое приключение Дэймона Бэрда и Августуса Коула, героев Gears of War 3, рассказывающее о том, как они отделились от отряда Феникса и поехали взрывать здания и искать лодку на крыше ресторана. Если добавить к этому парочку многопользовательских режимов, новые карты, автоматы и наклейки для них, то мы получим просто очень большое загружаемое дополнение, которое почему-то продают в коробке за две с половиной тысячи рублей. ■

Реиграбельность ✓

Классный сюжет ✗

Оригинальность ✗

Легко освоить ✓

Дождались?

Самый взрывной и адреналиновый, но беспомощный в сюжетном плане Gears of War. Любителям Serious Sam и Painkiller явно понравится, а вот поклонникам сериала — не очень.

Геймплей	8
Графика	9
Звук и музыка	6
Интерфейс и управление	8

Рейтинг

7,5

«Хорошо»

ЖАНР
Шутер про чужих
РАЗРАБОТЧИК
Gearbox Software/
TimeGate Studios...
а может,
TimeGate Studios/
Gearbox Software
ИЗДАТЕЛЬ
SEGA
ИЗДАТЕЛЬ
В РОССИИ
1С-СофтКлаб
ПЛАТФОРМЫ
PC, PS3,
Xbox 360, Wii U
САЙТ ИГРЫ
aliens.1csc.ru

СИСТЕМНЫЕ
ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Dual Core 1,8 ГГц,
1 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,2 ГГц,
1 ГБ, 512 МБ видео

ALIENS COLONIAL MARINES

НАМ ЧУЖОГО НЕ НАДО

Алексей Макаренков

Одной из самых популярных киновселенных, «Чужим», в игровой индустрии не везет просто катастрофически. За всю историю (а с момента выхода фильма Ридли Скотта прошло почти 34 года) не вышло ни одной достойной игры по каноническим ксеноморфам. Страшно сказать, но лучшим игровым произведением был и остается **Alien** образца 1982 года. Чтобы вы осознали весь трагизм ситуации, напомним, что это клон **Pac-Man** для Atari 2600. Роль желтого колобка исполнял пиксельный десантник, а вместо привидений Блинки, Пинки, Инки и Клайда по уровню бегали чужие. Испортить механику «Пакмена» разработчикам оказалось не под силу.

После этого были экшены и аркады, виртуальные тиры и даже стратегии. Но в лучшем случае они оказывались просто неплохими играми, а куда чаще — откровенным шлаком, за который любой порядочный ксеноморф должен сгореть со стыда.

С кроссоверами ситуация обстоит заметно лучше. **Aliens versus Predator** от **Rebellion** и в особенности сиквел AvP от **Monolith** — превосходные примеры того, как надо обращаться с чужими. Жаль только, что в классической вселенной никто так и не сделал ничего по-настоящему запоминающегося.

В ЧУЖОМ КРАЮ

Aliens: Colonial Marines — игра с непростой судьбой. Еще в 2001 году одноименный проект делала **Check Six Games** для PlayStation 2. Через год тайтл заморозили, а затем и вовсе похоронили. В декабре 2006-го **20th Century Fox** продала права на игроизацию «Чужих» **SEGA**, которая решила, что никто не справится с работой лучше, чем **Gearbox Software**.

Момент, на самом деле, очень показательный. В 2011-2012 годах, когда игру начали активно показывать на выставках, выбор SEGA многим показался логичным: Gearbox к тому моменту уже успела выпустить **Borderlands** и заработала репутацию опытного разработчика, способного создавать отличные игры. Но все поче-

Да-да-да, вы все правильно думаете. Космический жокей собственной персоной. Или, если хотите, Мала'как, или Создатель. Тот самый — из «Чужого» Ридли Скотта.

Мы уже и забыли, когда последний раз критиковали в игре текстуры приборных панелей и компьютеров. Даже в дешевых играх такие вещи сейчас принято отрисовывать тщательно. А ведь это Unrial Engine 3!

Ваши соратники в игре вполне колоритные, вот только несут обычно полную ахинею.

Когда морпехи начинают вести себя как пьяные девицы на дискотеке, невольно задаешься вопросом — кто их учил... и чему?

му-то забыли, что в 2006-м отношение к компании было совсем иным. В то время на счету Пичфорда сотоварищи была лишь пара дополнений для **Half-Life** — **Opposing Force** и **Blue Shift**, — ПК-версия **Tony Hawk's Pro Skater 3**, порт **Halo: Combat Evolved** (опять же на ПК) и неплохая, но отнюдь не шедевральная серия **Brothers in Arms**. Иными словами, издатель с самого начала не планировал делать из Colonial Marines хит, а лишь неплохую игру, которая должна была выехать за счет сеттинга.

Но и этого не произошло. Вместо еще одной проходной игры про ксеноморфов, которую все пережили бы спокойно (не впервой!), случился настоящий провал. Да еще и со скандалом.

ЖИТЬ ЧУЖИМ УМОМ

По сюжету, команда морпехов прибывает на десантный корабль «Сулако», на котором Рипли, капрал Дуэйн Хикс, Ньют и фрагментированный андроид Бишоп улетели с LV-426 во второй части киноэпопеи. С орбиты планеты-тюрьмы Фиорина «Фьюри» 161 «Сулако» каким-то образом вновь переместился к LV-426 и на судне происходит что-то странное. Предыдущие группы пехотинцев, отправившиеся за черным ящиком, попали в заварушку. Наш отряд, не разобравшись толком в происходящем, садится в корабль «Сефора» и сломя голову спешит на помощь.

И вот мы стоим перед шлюзовым мостом, соединяющим чрево «Сефоры» с «Сулако». В наших руках легендарная винтовка M41A. Вокруг — мутные текстуры, впереди — неопределенность. Мы проходим по разваливающемуся шлюзу и наблюдаем шокирующую картину: морпех О'Нил делает непрямой массаж сердца раненому, но шевелящемуся товарищу. То есть уверенно убивает соратника, помогая и без того работающему сердцу перекачивать кровь из сосудов в окружающую среду. Логика в этот момент трещит по швам, атмосфера улетучивается в открытый космос. А дальше абсурдность нарастает как снежный ком.

Через пять минут мы, миновав несколько помещений, обнаружив ноги Бишопа (верхняя часть, напомним, отправилась с Рипли на Фиорину 161) и испытав сильное чувство ностальгии, находим одного из десантников надежно прикрепленным ксеноморфами к стене. Достаем резак, начинаем вытаскивать несчастного, и тут происходит первая встреча с легендарной тварью. Встреча, которая определит наше общение с чужими в игре на ближайшие три-четыре часа.

Ксеноморф с ехидной ухмылкой отделяется от стены, роняет нас на землю и робко пытается укусить. Легким движением мы скидываем с себя монстра и одной очередью убиваем его. Походя, буднично... сердце не екает, мурашки не бегут по телу. В этот момент вообще ничего не чувствуешь, кроме легкого удивления: неужели это был такой же ксеноморф, который в одиночку расправился с целой командой «Ностромо»?

За считанные минуты игра умудряется полностью извратить суть чужих. Мы привыкли, что это грозные, умные хищники, способные вызвать нервный срыв даже у лучших бойцов. Кэмероновские «Чужие», в которых монстров убивают пачками, нисколько не противоречили этому постулату. Чтобы противостоять инопланетным тварям, отряду на Ахероне пришлось действовать на грани возможностей, и все равно они, по сути, проиграли битву.

Colonial Marines низводит ксеноморфов до уровня агрессивных опарышей. Они выскакивают изо всех щелей и по ломаной траектории ползут к нам, а оказавшись в нескольких метрах, зачем-то встают на задние лапки и, словно любящая теща, распахивают объятья, подставляя под выстрел самое уязвимое место — лоб. Получают несколько пуль и с веселым «хлюп!» взрываются, как шарики-капитошки с зеленой краской.

От начала и до самого конца игра ведет нас по узким уровням-коридорам. 99% времени — сначала на «Сулако», а затем на LV-426 — мы играем в примитивный, неумный тир. Нажми гашетку сто раз, убей еще одну сотню монстров. В какой-то момент место ксеноморфов занимают наемники «Вейланд-Ютани», затем им на смену снова приходят чужие, а ближе к финальным титрам сражаться приходится одновременно с ксеноморфами и людьми, хотя принципиальной разницы не замечаешь. Немного радует лишь то, что часть уровней можно пробежать борзым зайцем, вообще не используя оружия. Разработчики такого, судя по всему, не планировали, но иногда это срабатывает.

Всего несколько раз за игру нас просят выполнить нестандартные действия: сразиться, управляя погрузчиком, расставить датчики движения, установить турель. Иногда игра дает призрачный намек, что вот сейчас, нако-

QTE в игре сделаны по стандартам пятилетней давности. Жмем до посинения на одну-единственную кнопку — смотрим на результат.

Королева вылезает на палубу так буднично, что этому совершенно не удивляешься. Ну о'кей, еще один большой ксеноморф на расправу.

нец, нам дадут прокатиться по поверхности LV-426 или поуправлять десантной шлюпкой, но в итоге вместо интересных геймплейных моментов все вырождается в демонстрацию пережатого ролика на движке игры.

Вершина абсурда — встреча со слепыми чужими в канализации. Взрывоопасные ксеноморфы не видят персонажа, но могут ощущать его движения. Чтобы пройти уровень, достаточно замирать на месте всякий раз, когда такой чужой топает мимо. Комичность даже не в том, что в эти моменты мы можем спокойно вертеться из стороны в сторону, а в том, как именно ксеноморфы перемещаются: это чудовищная смесь походки зомби и льва Бонифация. Если бы герой игры мог смеяться, он никогда бы не прошел этот уровень — просто складывался бы пополам, едва завидев слепого ксеноморфа, и его бы тут же обнаруживали.

НА ЧУЖОЙ КАРАВАЙ РОТ НЕ РАЗЕВАЙ

Все это выглядит глупо, смешно и карикатурно. Но проблемы игры на этом не заканчиваются. Напарники, с которыми предстоит сражаться плечом к плечу большую часть игры, ведут себя не менее странно — нарушают приказы командования и под неизменным предлогом «Морпехи не должны погибать зря!» совершают массу нелогичных сюжетных поступков. Во время схваток они иногда замирают и начинают стрелять куда-то вдаль, хотя в двух шагах беснуется с десяток чужих, а в коридорах «Сулако» напарники уподобляются мышам, которых выпустили в лабиринт с сыром, — стоит отвернуться или забежать в боковую комнату за патронами, как их уже след простыл. Приходится доставать датчик движения и выискивать беглецов по тревожному писку.

Попытка очеловечить бойцов при помощи диалогов с треском провалилась: изъясняются они длинными, сложносочиненными фразами, которые никто и никогда не произнес бы в реальной жизни. В целом это серьезная проблема многих игр, просто в Colonial Marines ситуация совсем уж печальная. Когда во время боя морпехи начинают говорить выдержками из новостных сводок, да еще и произносят их ровными, дикторскими голосами — верить игре перестаешь окончательно.

Оригинальная озвучка сама по себе плачевная, в локализации же ситуация доведена до абсурда. Герои словно зачитывают текст по бумажке, а иногда их прорывает и они выдают фразы, которые без вазелина можно заносить в анналы игровой истории: «Ах ты, жопа кенгурячья! Вот он, список. Тут!»; «Они такие «Ой, что это за шум?», а потом повзрывались на хер»; «Ух ты!» — «Да сам такой!» — «Вот и поговорили!» — «А то!».

ЧУЖАЯ ДУША — ПОТЕМКИ

Из-за общего низкого качества исполнения после релиза Colonial Marines ругали абсолютно за все. Под раздачу попали дизайн и структура уровней, хотя как раз здесь претензий к игре не так много. Каждая локация, какой бы узкой и однонаправленной она ни была, смоделирована логично, заблудиться невозможно, а ключевые схватки случаются там, где есть пространство для маневра. То есть да — все очень примитивно и однотипно, но в рамках этого примитивизма никаких серьезных ошибок нет.

Проблема в другом. Геймдизайнеры не позаботились о том, чтобы логично обосновать действия главного героя. Например, на одном из уровней нам нужно отключить автоматическую турель, чтобы пройти дальше. Слева и справа от нее много свободного пространства: прячась за ящиками, подбираемся к турели спереди и... утыкаемся в незримую стену. Подойти к турели можно только с обратной стороны — так, как задумали разработчики.

И таких недоработок в игре — множество. Десятки одинаковых экранов, на которые почему-то транслируется изображение с одних и тех же камер наблюдения. Застревающие, а затем телепортирующиеся прямо на новый чекпойнт напарники. Разрезание и заваривание дверей, которые почему-то невозможно прервать. Автосохранение за несколько минут до схватки с боссами. Десантные шлюпки, приземляющиеся словно модельки из пенопласта. Патроны и броня, которые можно подобрать, только если встать почти на пиктограммы.

ТЫ МНЕ СОВСЕМ ЧУЖИМ СТАЛ

Не все ладно и с сюжетом. Во время рекламной кампании много говорилось о том, насколько бережно авторы работают со вселенной и как логично вплетают игровое повествование в общую канву. На первый взгляд все действительно выглядит стройно. «Сулако» на орбиту LV-426 притащили люди «Вейланд-Ютани», они же активно исследуют ксеноморфов на поверхности планеты. Никакого желания терпеть по соседству морпехов у компании нет, поэтому наемники вступают с военными в открытую конфронтацию.

Дьявол в деталях. Игра никак не поясняет, как на «Сулако» оказалось столько чужих, неужели Королева на прощанье успела отложить королевское яйцо? Но в ком тогда развилось такое количество ксеноморфов?

Зачем «Вейланд-Ютани» нагнали на разваливающийся «Сулако» столько наемников? Вот так с ходу и не скажешь, кого больше мы убиваем в игре — ксеноморфов или бойцов «Ви-Ю».

Откуда появились новые разновидности чужих — спиттеры, крашеры? Как после чудовищного взрыва уцелело поселение на LV-426? А самое главное — осторожно, сейчас будет чудовищный спойлер! — каким образом выжил капрал Дуэйн Хикс, тело которого нам показывали в третьей части киноэпопеи? В игре ему прямым текстом задают этот вопрос, но ответ абсолютно невнятен и расплывчат.

НЕМНОГО О ХОРОШЕМ

Colonial Marines легко ругать и почти не за что хвалить, но как минимум одна вещь в игре заслуживает внимания поклонников

ЧУЖОЙ СЕРВЕР

МУЛЬТИПЛЕЕР В COLONIAL MARINES

По слухам, мультиплеер в игре от начала до конца сделали в Gearbox, впрочем, это не помешало ему после выхода игры оказаться закатанным в асфальт вместе с одиночной кампанией. Причем создается ощущение, что большинство даже не попыталось разобраться, что там к чему. Меж тем — при всей своей вторичности и достаточно большом числе багов — многопользовательский режим даже способен доставить удовольствие.

Главное — не ждать от него чего-то заоблачного. Например, технической реализации на уровне CoD или Battlefield. Нет, тут все простенько и неряшливо. Ксеноморфы от третьего лица (кстати, анимация чужих в мультиплеере выглядит лучше, чем в кампании) носятся за морпехами, плюют в них, рвут когтями, иногда неумело падают со стен и потолка. Морпехи отчаянно защищаются, иногда стараются держаться вместе, и тогда у них даже появляется шанс на выживание.

Четыре режима игры (обычный дефматч 6 на 6, охота на кладку ксеноморфов, отражение атаки чужих и самый интересный режим — «Спасение», где морпехам надо пройти по заданному маршруту, а ксеноморфам перебить всех вояк), мизерное число карт, не самый удачный дизайн уровней, банальные ошибки в продумывании маршрутов движения.

Все это звучит безрадостно, но знаете... уже после 30-40 минут игры здесь начинает прослеживаться какой-никакой баланс, намечаются выигрышные тактики, а сам процесс, как это ни парадоксально, затягивает. Сюда почему-то хочется возвращаться раз за разом — буквально на две-три партии в день. Не ради прокачки, а ради того, чтобы найти сервер, где играют слаженными партиями, и ощутить, наконец, что это такое — стоять спиной к спине с другими морпехами и отбивать хорошо спланированную, до секунды выверенную атаку ксеноморфов. Или, заранее договорившись в чате, ползти по потолку рядом с люркером и чужим-солдатом, в нужный момент плюнуть в зазевавшегося морпеха и довольно наблюдать, как ваши напарники рвут его на куски.

вселенной. Здесь очень тщательно воссозданы узнаваемые предметы и локации. Отсек с криокамерами. Столовая, где Бишоп показывал фокус с ножом. Лаборатории «Надежды Хадли». Проем в полу, где Ньют пряталась от Королевы. Битва на погрузчике. Забег по узким коридорам со смартганом... Да, реализовано все грубо, но игра раз за разом заставляет переживать ощущения, которые мы испытывали при просмотре фильма.

Если же никакого трепета перед ксеноморфами вы не испытываете, то есть еще одна причина, по которой Colonial Marines может оказаться интересной. Существует целая когорта отвратительных шутеров — «**Патриот: Демократи-Zация**», «**Велиан**», **Battle-strike**, **Terrorist Takedown**, **Code of Honor** и им подобные. Про эти игры часто пишут, что в них нереально играть, зато по ним можно составлять учебник о том, как не нужно делать игры. Так вот, это неправда! В этих играх все плохо настолько, что совершенно невозможно понять, что же именно не стоит делать и почему. Нет контраста, нет объектов для сравнения.

Настоящий учебник «Как не надо делать игры» — это Colonial Marines. При всех своих недостатках она всеми силами пытается выглядеть как игра из высшей лиги. И от этого недоработки в геймдизайне, графике, сюжете и диалогах становятся намного заметнее.

■ ■ ■

Вскоре после выхода игры в Сети разгорелся локальный скандал. Выяснилось, что большую часть работы (какую точно, не ясно до сих пор) проделали вовсе не Gearbox, а подмастерья из **TimeGate Studios**, у которых самые значимые проекты в послужном списке — дополнения для **F.E.A.R.** и средний по всем параметрам шутер **Section 8**. Спекулировать на эту тему можно долго, но в любом случае обе компании подпортили свою репутацию. Но черт с ними, с компаниями! Самое неприятное, что после провала Colonial Marines мы, скорее всего, еще очень долго не увидим хорошей игры про ксеноморфов. И вот это по-настоящему грустно. ■

- X Реиграбельность
- X Классный сюжет
- X Оригинальность
- V Легко освоить

Дождались?

В Colonial Marines можно поиграть из ностальгических соображений, чтобы посмотреть на знаменитые места из второй части киноэпопеи, но как собственно игра это чудовищный провал.

Геймплей:	3
Графика:	4
Звук и музыка:	8
Интерфейс и управление:	6

Рейтинг

4,5

Плохо

НЬЮТОН БЫЛ НЕПРАВ

The Bridge

АЛЕКСАНДР НГУЕН

ЖАНР
ГОЛОВОЛОМКА
ИЗДАТЕЛЬ
THE QUANTUM ASTROPHYSICISTS GUILD
РАЗРАБОТЧИКИ
ТАЙ ТЕЙЛОР И МАРИО КАСТАНЕДА
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
THEBRIDGEISBLACKANDWHITE.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
1 ГГЦ, 1 ГБ, 128 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1,7 ГГЦ, 2 ГБ, 256 МБ ВИДЕО

The Bridge создавалась двумя студентами в качестве дипломной работы, а в итоге переросла в полноценный проект, получивший несколько наград на фестивалях независимых игр. Авторы, Тай Тейлор и Марио Кастанеда, вдохновлялись творчеством Маурица Корнелиса Эшера — нидерландского художника-графика, который своими трудами заставлял переосмыслить представления о симметрии, бесконечности и трехмерности изображенных фигур.

На картинах Эшера предметы пересекаются под немыслимыми углами. Поначалу кажется, что все в порядке, но потом вы понимаете, что пространство вывернуто, плоскости переходят одна в другую, а многие привычные предметы при ближайшем рассмотрении оказываются своеобразными лентами Мебиуса: вместо нескольких привычных граней и поверхностей у них всего одна закольцованная.

Причем работы Эшера обладают дополнительными смыслами и графическими уровнями. Сначала вы видите лишь какой-то один аспект графики, потом начинаете всматриваться и обнаруживаете, что в основной работе скрывается множество дополнительных, переплетающихся и взаимосвязанных сюжетов.

The Bridge — это, с одной стороны, дань творчеству Эшера, с другой — динамическое переосмысление его графики. Игра даже названа так же, как одна из работ мастера, а главный герой необычайно похож на самого Маурица.

ВЫВЕРНУТОЕ ПРОСТРАНСТВО

Технически игра представляет собой пространственную головоломку. Действие начинается с того, что мы оказываемся в загадочном черно-белом мире снов, где главный герой мирно посапывает под большой яблоней. Вдруг один из плодов падает ему на голову, и «Эшер» просыпается. Ассоциации с легендой об открытии Исааком Ньютоном закона всемирного тяготения совсем не случайны — в игре нам предстоит переосмыслить законы физики.

The Bridge чудесно выглядит. Кажется, будто перед тобой не игра, а сложный карандашный рисунок, который почему-то двигается. Поначалу отсутствие ярких красок непривычно, но стоит немного поиграть, как забываешь о том, что существуют какие-либо цвета, кроме черного и белого. Если быть совсем точным, то здесь есть черный, белый и все оттенки серого — как и в любом карандашном рисунке. Этим игра напоминает **Limbo**, но местный антураж не вызывает чувства тоски или тревоги, зато создает чудесную атмосферу расслабленности и легкой загадочности. К этому располагает и музыка. С одной стороны, она очень легкая и ненавязчивая, с другой — идеально ложится на карандашную графику и дополняет ее.

Уровни представляют собой сложные конструкции: множество хитрых изгибов, лестниц и затейливых объектов, среди которых порой теряешь понимание того, где расположен потолок, а где пол. В большинстве случаев от вас требуется попасть за закрытую на тяжелый замок дверь. Но просто найти на экране ключ (или ключи, если замков несколько) — полбеды. Выход преграждают различные

ПРЕДСКАЗАТЬ, НА КАКИХ УРОВНЯХ «ЗАЛИПНЕТЕ» ИМЕННО ВЫ, НЕВОЗМОЖНО. НО ЭТО ОБЯЗАТЕЛЬНО СЛУЧИТСЯ, А ПОТОМ ВЫ ХЛОПНЕТЕ СЕБЯ ЛАДОНЬЮ ПО ЛБУ И У ВАС ПОЛУЧИТСЯ ИНСАЙТ.

В ИГРЕ ДВАДЦАТЬ ЧЕТЫРЕ ОСНОВНЫХ УРОВНЯ И СТОЛЬКО ЖЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ — ВЫВЕРНУТЫХ НАИЗНАНКУ И УСЛОЖНЕННЫХ. ПРИ ПОВТОРНОМ ПРОХОЖДЕНИИ ИГРА ДЕМОНСТРИРУЕТ НАМ ТЕССЕРАКТ — ЧЕТЫРЕХМЕРНЫЙ КУБ, — НАМЕКАЯ, ЧТО БУДЕТ НЕПРОСТО.

ПОВТОРЕНИЕ ПОВТОРОВ

Далеко не все знают, но Мауриц Эшер был одним из первых художников-графиков, использующих в своем творчестве изображение фракталов — фигур, составленных из повторяющихся фрагментов самих себя. Это сейчас фракталы у всех на слуху, биологи давно выяснили, что именно по принципам фрактальной геометрии устроены многие живые организмы и их структуры. А в начале XX века, когда Мауриц рисовал свои фракталы, даже самого этого слова еще не существовало — математические основы фрактальной геометрии были описаны лишь в середине 1970-х.

препятствия, и, чтобы их преодолеть, нужно вращать уровень вокруг своей оси, примерно так же, как мы делали в другой потрясающей игре про взаимодействие с пространством — **Fez** Фила Фиша. Там, где секунду назад была непреодолимая пропасть, появляется вполне удобный «мостик», и ключ, недоступный с первого взгляда, оказывается у ваших ног.

МОЗГ НАИЗНАНКУ

В отличие от большинства пространственных головоломок, с базовой механикой здесь разбираешься за считанные минуты, но игра продолжает набирать обороты. Появляются новые элементы, а правила игры (а одновременно физики и окружения) меняются раз за разом. Пространственные водовороты, засасывающие предметы и главного героя; переключатели, переносящие «Эшера» в другую точку уровня и меняющие его облик (герой из серого становится белым — в прямом смысле этого слова); изменяющаяся гравитация... Все это необходимые элементы прохождения некоторых уровней.

Если сделали ошибку и угодили в ловушку — не беда, герой умеет обращать время вспять. Прямо как в **Braid**, вы жмете одну кнопку, и игра начинает перематываться в обратную сторону. Правда, здесь на операциях со временем не выстраивается весь геймплей — это лишь уместная замена перезагрузке, которая позволяет четко увидеть допущенные ошибки и перепройти самые сложные моменты.

Миновав первую половину игры, мы достигаем моста между миром снов и реальностью. Герой, будто бы и не было этих часов, безмятежно дремлет под деревом, но черно-белая вселенная преобразилась — наполнилась яркими красками. Вдруг красное яблоко падает ему на голову. Что дальше? А дальше нас ждет тот же черно-белый мир, но в зеркальном отображении. Пройденные этапы изменились и стали намного сложнее, но при помощи вдумчивого вращения экрана мы все так же ведем одинокого мыслителя вперед.

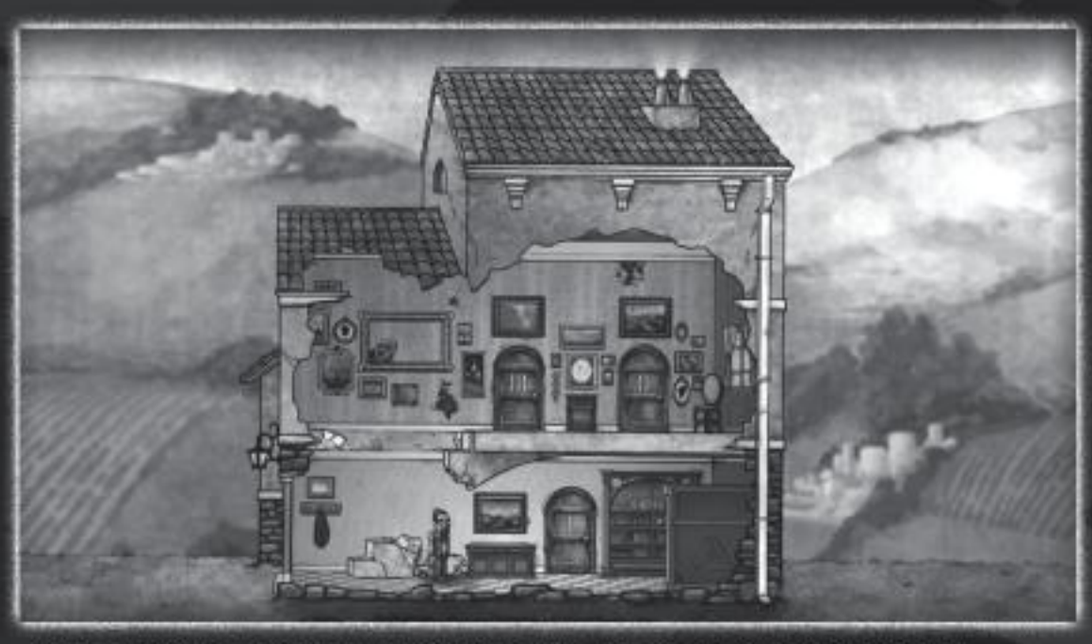
■■■

Оценивать игру по стандартной системе бессмысленно. Это штучная работа, где каждый элемент тщательно продуман и выверен. Как Фил Фиш детально разрабатывал концепцию локаций в Fez, словно каждая — самостоятельная игра, так и Тай Тейлор с Марио Кастанедой выписывали каждый уровень в The Bridge. Где-то они руководствовались схожими принципами, а где-то совершенно различными. Скажем больше: оценивать The Bridge — значит оценивать самого гениального Маурица Эшера, ведь игра очень точно следует его идеям, воспроизводит его манеру рисовать и оперировать пространством.

Но это вовсе не значит, что игра обязательно вам понравится. Взгляните на работы Эшера. Если вам интересно их разглядывать, следить за переплетением линий и форм, вы получите массу удовольствия от The Bridge. Если же графика Эшера вас нисколько не цепляет, то, скорее всего, и к The Bridge вы останетесь равнодушны. Впрочем, это нисколько не умаляет гениальности самой игры. ■

ДОЖДАЛИСЬ?

ПРЕКРАСНАЯ ГОЛОВОЛОМКА ПО МОТИВАМ РАБОТ ГЕНИАЛЬНОГО МАУРИЦА ЭШЕРА. ОЦЕНИВАТЬ ИГРУ ПО ДЕСЯТИБАЛЛЬНОЙ ШКАЛЕ НАСТОЛЬКО ЖЕ БЕССМЫСЛЕННО, КАК ОЦЕНИВАТЬ РАБОТЫ САМОГО ЭШЕРА. ОНИ ВЫШЕ ЭТОГО.



ВХОД НА ВСЕ ЛОКАЦИИ ОТКРЫВАЕТСЯ ИЗ ДОМА ГЛАВНОГО ГЕРОЯ.

НА ЧЕТВЕРТЫЙ УРОВЕНЬ ГЕРОЙ ПРОХОДИТ ИНВЕРТИРОВАННЫМ.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Dual Core 2 ГГц,
2 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Quad Core,
4 ГБ, 1 ГБ видео

Денис Мурин

Жанр
«Вирусный» шутер
Издатель/разработчик
Cadenza Interactive
Мультиплеер
Интернет
Платформа
PC
Сайт игры
cadenzainteractive.com/games/retrovirus

ЯРКИЕ БУДНИ АНТИВИРУСА

RETROVIRUS

Давным-давно, в 1995 году, на MS-DOS вышла легендарная **Descent**. Игроки управляли космическим кораблем внутри сложного лабиринта, от первого лица отстреливая роботов, и параллельно пытались отыскать очередной реактор, который, конечно же, надо было взорвать.

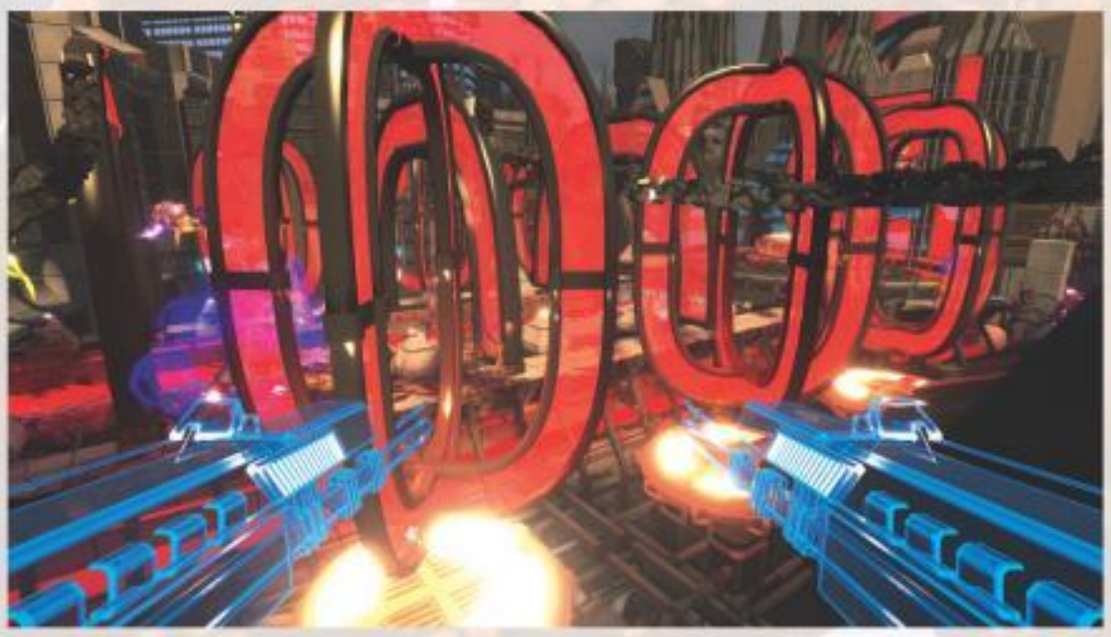
Главной особенностью Descent была необходимость ориентации сразу по шести осям вместо привычных двух (влево-вправо, вверх-вниз). Корабль парил по станциям в полной невесомости, и понятия пола и потолка были весьма условными. Поначалу у некоторых даже кружилась голова, но зато о Descent не забыли даже 18 лет спустя.

ГОВОРЯЩИЙ WINDOWS

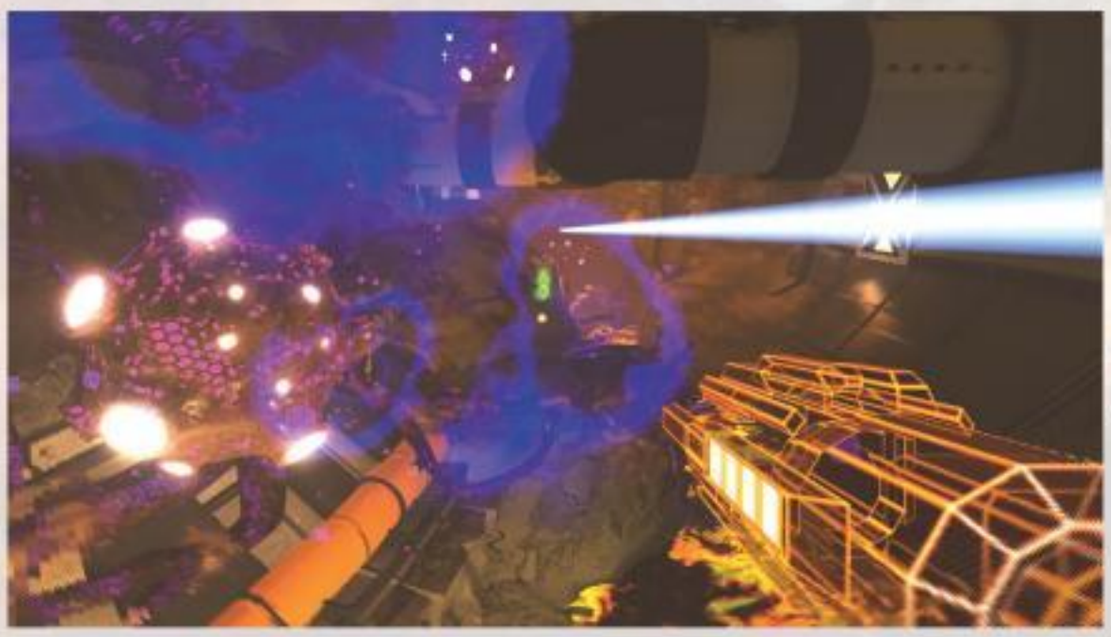
Retrovirus *очень* похожа на Descent. Мы так же управляем маленьким и юрким корабликом, спокойно (и без всякой инерции) летающим в любом направлении и под любым углом. Гравитации и других физических явлений в мире игры не существует, да они и не нужны — действие происходит внутри компьютера, а играем мы антивирусом. Второе важное сходство: воевать, как можно догадаться, предстоит со всевозможными троянами и им подобными, тогда как в Descent надо было уничтожать роботов… зараженных компьютерным вирусом.

На протяжении всей игры мы преследуем особо хитрого сетевого червя, без проблем взламывающего и заражающего округу ботнетами, руткитами и прочей цифровой мерзостью, которая тут же окрашивает пространство кислотными цветами в стиле **Tron 2.0**. Как и в случае с Descent, сходство Retrovirus с шедевром от **Monolith** явно не случайно. Мир игры — это компьютерное зазеркалье, где программы, службы и инструкции живут своей жизнью, общаются друг с другом и путешествуют по компьютеру.

Задания игроку выдает искусственный интеллект, который

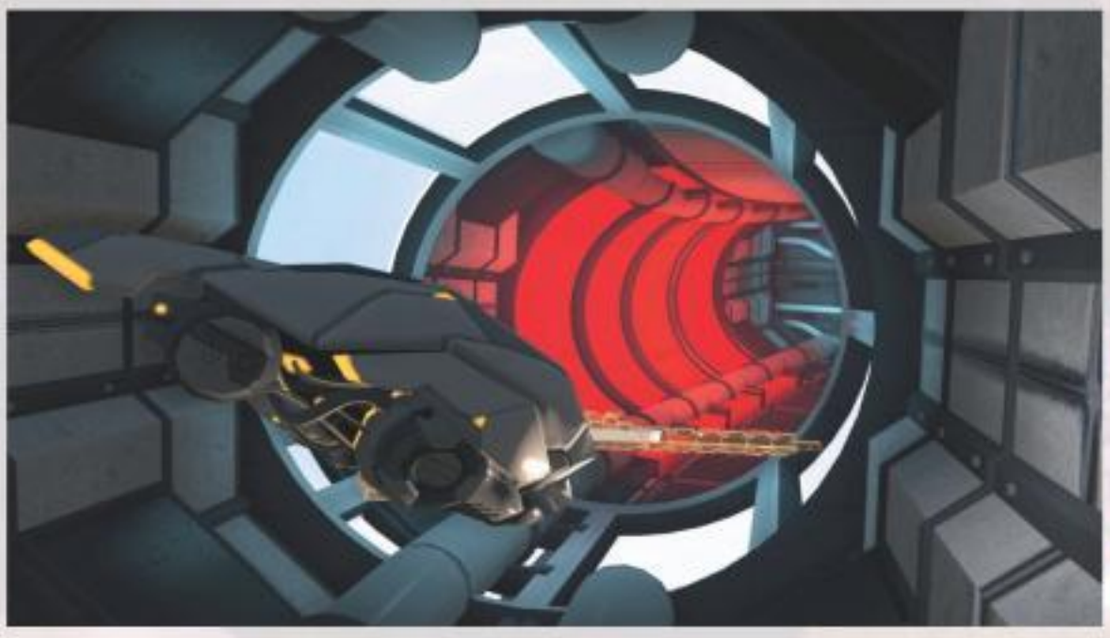


Так в Retrovirus выглядит центральный процессор.



Зараженные сектора компьютера почему-то похожи на мерзкие органические опухоли. Зато они классно взрываются!

Очки опыта, как и в Tron 2.0, представлены килобайтами информации, а сами уровни — это обновления.



А еще Retrovirus похожа на Audiosurf, но это скорее вызвано тем, что игр в стилистике векторного минимализма крайне мало.

хоть и не GLaDOS, но любит пошутить над встречными программами или язвительно прокомментировать их поведение. Объекты насмешек не отстают: ядро операционной системы по-английски называется Kernel, что созвучно со словом «полковник», и ведет себя в соответствии с именем — по-военному строго отчитывает софт, требует решительных действий против вирусов и в то же время полностью отрицает, что подопечная ему система заражена и необходимо ввести карантин.

Сходство с Tron 2.0 не ограничивается стилистикой. Помимо основного «цифрового» сюжета, параллельно рассказывается история Сьюзен, владелицы компьютера-дома нашего героя, а фоном ко всему этому выступает сетевая война между группировками хакеров. Новости реального мира можно узнать из электронных писем, встречающихся по ходу игры. Если пропустить хотя бы парочку, то разобраться в происходящем будет сложно (правда, письма настолько скучные, что вы вряд ли заставите себя их читать).

БИТВА ЗА ПРОЦЕССОР

Как ни странно, несмотря на необычный сеттинг, оружие в Retrovirus традиционное: аналоги пистолетов, дробовиков, снайперских винтовок и гранатометов. В режиме по умолчанию они действуют привычным образом, но каждый выстрел оставляет после себя «цифровой след», отсканировав который вы открываете дополнительный эффект оружия. Так, пули, выпущенные сразу из двух «пистолетов», взрываются, а выстрел из «дробовика» притягивает все вокруг в эпицентр, позволяя запульнуть новообразованную кучу куда угодно. Например, в корзину.

Но все-таки основной инструмент антивируса — это сканирование. Оно открывает двери, подбирает предметы и бонусы, увеличивает урон, наносимый врагам, и подсвечивает их очертания сквозь стены. Также герой умеет делать полное сканирование, в результате которого на экране появляются подписи ко всем объектам, а враги подсвечиваются даже на другом конце уровня. К сожалению, играть с таким количеством неотсортированной информации невозможно, сложно понять — перед вами враг или за непробиваемой стеной.

За все действия, будь то убийство противников, выполнение задания или сбор бонусов, персонаж получает опыт. Каждый уровень дает очко обновления, которое можно распределить между многочисленными перками: один из них превращает два скорострельных пистолета в мощный револьвер, другой позволяет восстанавливать здоровье и циклы, стреляя по врагам, третий наносит просканированным вирусам повышенный урон. Перки можно перераспределить в любой момент, и вам придется этим пользоваться. Retrovirus вынуждает постоянно менять тактику, иначе — смерть.

Это по-математически точная и выверенная игра. Под каждый тип врагов есть оптимальное оружие, под каждую ситуацию — оптимальный набор перков. Как только вы привыкнете метко расстреливать противников с джентльменской дистанции, появятся мерзкие желтые вирусы, которые за секунду сокращают расстояние между вами, а потом убивают несколькими ударами. Привыкнете ходить с дробовиком — подбросят снайперов. И так без конца.

Все оружие и активные способности героя (включая полное сканирование) расходуют циклы. Да-да, именно циклы выполнения инструкций процессором. Если вы слишком увлечетесь перестрелками, то «патроны» закончатся и вам придется ждать, пока они не восстановятся. И если в любом другом шутере можно быстро переключиться на запасное оружие и продолжить бойню, то в Retrovirus циклы едины для всех видов оружия. Зато некоторые способности позволяют отнимать процессорные мощности у вирусов, чтобы «перезарядиться» за их счет.

■■■

А еще Retrovirus — это история успеха. Игра изначально должна была получить финансирование на Kickstarter. Набрав меньше половины необходимой суммы, **Cadenza Interactive** все равно продолжили разработку и начали продавать альфа-версию игры через **GameStop**. В итоге Retrovirus вышла, получила положительные оценки и довольно неплохо продается.

Пример Retrovirus особенно интересен в свете того, что в 2013 году выйдут многие Kickstarter-игры. Или не выйдут. Своему успеху **Double Fine Adventure**, **Dreamfall Chapters**, **Carmageddon: Reincarnation** и прочие обязаны именам своих создателей, которые годами делали прекрасные игры и сейчас просто перешли на другую модель финансирования. Но, как и в свое время Cadenza Interactive, большая часть разработчиков, которые просят помощи на Kickstarter, не имеют за плечами никакого опыта, зато обещают золотые горы. И люди дают им деньги. Многие аналитики ожидают, что большинство таких проектов разочаруют своих инвесторов низким качеством. Поэтому нам хочется поздравить Cadenza Interactive: может, Retrovirus и не до конца раскрывает свой потенциал, но даже в таком виде это хорошая и интересная игра. ■

- Реиграбельность
- Классный сюжет
- Оригинальность
- Легко освоить

Дождались?

Шутер в духе космосимов 1990-х, выполненный в стилистике Tron 2.0, и с сюжетом о войне антивируса и сетевого червя.

Геймплей:	7
Графика:	8
Звук и музыка:	8
Интерфейс и управление:	9

РЕЙТИНГ 7,0 ХОРОШО

Станислав Иванейко

IMPIRE

Бесы подземелий

Impire — это современное переосмысление **Dungeon Keeper**, знаменитой стратегии конца 1990-х. Как вы наверняка помните, игра могла похвастать оптимальным балансом и отсутствием прямого контроля над подчиненными. Много внимания уделялось юнитам, грамотный подбор бойцов позволял побеждать даже сильно превосходящих числом противников. А еще там можно было самостоятельно выбирать размер сооружений, застраивая подземелье как душе угодно.

Cyanide, авторы прошлогодней **Game of Thrones**, взяли за основу своей Impire классическую механику Питера Молиньё, сделав парочку изменений. Например, в отличие от **Dungeon Keeper**, размер построек в подземелье определен заранее. Решение странное: некоторые сооружения занимают неоправданно много места, да и увеличить объем хранилищ нельзя, из-за чего приходится пачками строить новые.

Центрального персонажа Impire, демона Баала, можно развить по одной из трех веток — маг, воин или командир. Герой (а точнее, антигерой) нужен лишь в критических ситуациях или моментах, где требуется его непосредственное участие, — например, только у Баала есть сомнительная привилегия дернуть рычаг для открытия очередной двери.

Миссии проходят в напряженной обстановке: постоянно ждешь нападений, все время проверяешь, не забыл ли уничтожить лестницы в подземелье — по ним могут спуститься вражеские герои, способные серьезно подпортить кровь, перебив ваших подчиненных. От незваных гостей частично спасают ловушки, с помощью которых можно превратить подземелье в натуральное минное поле.

Поодиночке прихвостни мало на что способны, поэтому залог победы — объединение в группы из четырех миньонов, каждый со своей специализацией: воин, лекарь или танк. В зависимости от поставленных целей состав будет постоянно меняться. Казалось бы, воевать с однотипными противниками в скучных декорациях — удовольствие на пару часов максимум, но игра все время бросает новые вызовы, заставляя подстраиваться под меняющиеся условия. Только вы отправляетесь исследовать канализацию, как враги нападают на ваше подземелье и убивают ценных рабочих. Решаете обыскать хибару неподалеку на предмет сокровищ, как выясняется, что группа не приспособлена к сражению с засевшими там противниками.

Как и в **Dungeon Keeper**, вся работа по строительству и боевым делам ложится на плечи миньонов. Только вот в Impire они ну *совсем* беспомощные. Прихвостни ничего не делают сами — оставленные для охраны миньоны ни за что не поднимут руку на врага, пока вы лично не скомандуете атаковать, и скорее умрут с голода, чем телепортируются без вашего приказа в столовую, хотя нормально драться с пустым желудком они не умеют. Такое вот подтирание соплей отвлекает от основных заданий, что сильно сбивает и без того невысокий темп игры. В довершение всего авторы еще зачем-то сделали миньонов ужасно медлительными. Пока отряд добежит туда, куда вы приказали, сердце успевает пять раз остановиться от скуки. И это, как ни странно, окончательно губит Impire.

Игра спотыкается и растягивается плашмя в самом неочевидном месте — скорости ходьбы юнитов. Прихвостней можно телепортировать, но тогда возвращается вопрос об их беспомощности. Мало того, что сами ничего не делают, так повелитель еще и перемещать своих миньонов должен — не царское это дело.

Если на секунду закрыть глаза на раздражающий микроменеджмент, Impire — достаточно неплохая стратегия. Только вот не обращать внимания на недостатки ну никак не получается. Да и стоит ли? ■

Жанр
Стратегия

Издатель
Paradox Interactive

Разработчик
Cyanide

Мультиплеер
Интернет

Платформа
PC

Сайт игры
impiregame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
Dual Core, 3 ГБ, 512 МБ видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Dual Core, 4 ГБ, 768 МБ видео

Странно реализовано круговое меню: нужно зажать правую кнопку мыши, навести курсор на иконку и отпустить кнопку. Это не то чтобы неудобно, но требует привыкания.

Телепортировать можно или весь отряд, или самого Баала. Одного миньона переместить таким способом не получится.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Переосмысление легендарной Dungeon Keeper. Impire может понравиться поклонникам классической игры Bullfrog, но остальные наверняка пройдут мимо. И ничего не потеряют.

ГЕЙМПЛЕЙ: 6
ГРАФИКА: 6
ЗВУК И МУЗЫКА: 7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ

6.0

СРЕДНЕ

Максим Иванов

SPECIAL FORCES: TEAM X

X-проект

Жанр
Многопользовательский шутер

Издатель
Atari

Разработчик
Zombie Studios

Платформы
PC, Xbox 360

Сайт игры
zombie.com/games/special-forces-team-x

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
Dual Core, 2 ГБ, 256 МБ видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Quad Core, 4 ГБ, 1 ГБ видео

Zombie Studios никогда не делали шедевров. В конце девяностых они создали серию **Spec Ops**, а после занялись откровенным трэшем. Из кучи мусора стоит выделить разве что неплохую игру по мотивам «Пилы» да сетевой экшен **Blacklight: Retribution**. Однако **Special Forces: Team X** — случай особый.

Это онлайновый шутер, выполненный в стилистике сел-шейдинг на манер **Team Fortress 2**. Впрочем, это скорее вынужденный шаг, чем дань моде. Сел-шейдинг должен был отвлечь внимание от плохо нарисованных текстур и облагородить внешний вид моделей. Итог оказался неутешительным: игра выглядит до жути дешево.

Шутерная механика во многом скопирована с **Gears of War**. Авторы позаимствовали даже характерное размытие экрана при беге. Но до уровня игр **Epic Games** Special Forces далеко. В первую очередь потому, что никаких тактических позиционных перестрелок, как в Gears of War, здесь нет, а вот стрельбы вслепую и беспорядочно летящих гранат — предостаточно. Вдобавок в Team X почему-то нельзя сменить укрытие по нажатии кнопки. Каждый раз приходится самому высовываться из убежища и бежать на соседнюю позицию, теряя драгоценные секунды. Ужасно раздражает.

Зато в сетевой части авторы смогли придумать что-то оригинальное. Во многих мультиплеерных экшенах огромное значение имеет знание карт. Игроки наизусть заучивают входы и выходы, расположение стратегически важных объектов и самые популярные маршруты врагов. Это привносит дополнительный соревновательный элемент, делает сражения более напряженными и интересными. Чем опытнее противник, тем слаще победа. В Special Forces все по-другому. Карта собирается прямо перед матчем. Суть в том, что поле боя делится на три части, а игроки голосуют, в каком порядке будут располагаться заготовленные авторами фрагменты. Благодаря этому почти каждая сессия становится уникальной. Идея интересная, вот только противоречит основной задумке игры. Предполагалось, что вы будете помогать напарникам, а не изображать героя-одиночку, — за совместные убийства и захваты контрольных точек в качестве поощрения начисляют бонусный опыт. На деле в начале раунда никто точно не знает, куда идти, и все просто бегут вразнобой. Естественно, ни о какой слаженной работе и продуманной стратегии речи и быть не может.

Еще в Special Forces очень легко перепутать друзей и соперников. Ники игроков в зависимости от того, на какой стороне они воюют, подсвечиваются красным или голубым. Сколько людей по ошибке стреляют в своих, среагировав на красные буковки! Убить союзника у вас не получится, но неприятели мигом сбегутся на шум. Еще обиднее — не обратить внимание на противника, приняв его за своего. Виной всему рефлексы. Мы привыкли к тому, что красный — цвет врага, а потому палец инстинктивно жмет на спусковой крючок. Очень странно, что авторы этого не учли.

Есть у Special Forces и бытовые проблемы. За долгие годы разработчики уяснили, что выдумывать нестандартные схемы управления себе дороже. Потому во многих играх клавиши отвечают примерно за одни и те же действия. Все должно быть просто и удобно, на интуитивном уровне. Zombie Studios, кажется, об этом и не слышали. Если передвигаемся и стреляем мы как обычно — WASD + мышь, — то разобраться с тем, как подбирать оружие, кидать гранаты и натравливать на врагов собак (есть здесь и такое), сразу не получается. Раскладка нестандартная, к ней сложно привыкнуть, да и кнопки раскиданы далеко друг от друга. Чтобы играть на клавиатуре, нужно быть многоруким Шивой, не меньше. А вот играть с геймпада довольно легко. Кнопок меньше, все под рукой — никакого дискомфорта.

■ ■ ■

Итогом многочисленных промахов и неработающих идей стал весьма посредственный сетевой экшен, который не может предложить ничего особенного. Лучше еще разок поиграйте в Team Fortress 2. Там и аккуратный сел-шейдинг, и командное взаимодействие, и сбалансированные карты. И никаких пряток по укрытиям. ■

На месте лучше не сидеть. Пока вы ведете перестрелку с одним из врагов, вас сто раз успеют обойти с фланга его товарищи.

Special Forces отдаленно напоминает Sniper Elite V2. Там герой с такой же неохотой и избирательностью прилипал к укрытиям.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✘ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Special Forces: Team X можно описать одним словом — generic. Авторы собрали популярные идеи, добавили парочку своих, но так и не смогли придать этой куче нужную форму.

ГЕЙМПЛЕЙ: 6
ГРАФИКА: 5
ЗВУК И МУЗЫКА: 5
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 5

РЕЙТИНГ

5.0

СРЕДНЕ

Денис Мурин

ROCKETBIRDS: HARDBOILED CHICKEN

Петух войны

В 2005 году вышел мультфильм «Вэлиант», основанный на историях о том, как почтовые голуби помогали английским солдатам во время Второй мировой. В мультфильме голуби сами были солдатами и воевали с ястребами гестапо. **Rocketbirds** — игра примерно о том же. Но вместо голубей здесь петух по кличке Сваренный Вкрутую, воевать надо с армией пингвинов-нацистов под управлением пингвина-турка с польской фамилией, а полицаи в подворотнях избивают дубинками демонстрантов.

Сваренный Вкрутую — настоящий герой боевика. Он выглядит как Маркус Феникс (только, ммм, петух), стреляет исключительно от бедра, прыгает, хватается за уступы, двигает ящики и на протяжении пятнадцати уровней сурово и последовательно мстит национал-пингвинистическому режиму диктатора Пуцки.

Rocketbirds: Hardboiled Chicken удачно использует слегка осовремененную стилистику западных фильмов о войне, ближайшие ориентиры — «Первый мститель» и «Бесславные ублюдки». Большая часть игры проходит на всевозможных военных базах, на стенах которых висят забавные агитационные постеры, и на ракетных станциях, где можно «случайно» запустить ядерную ракету в неизвестном направлении (достижение/трофей с куриным троллфейсом прилагается). А в музее истории наглядно объясняют, что вершиной птичьей эволюции были петухи, пока в последний момент их не заменила истинно арийская раса пингвинов.

Пингвины (да и вообще все персонажи игры) ведут себя как полные идиоты, радостно кидаясь под гранаты, пулеметный огонь и свои же самонаводящиеся ракеты. Rocketbirds специально не утруждает игрока сложными перестрелками. Даже если вы умудритесь погибнуть, то чекпойнт почти наверняка отбросит вас буквально на десять секунд назад. Идиотизм персонажей играет и стилистическую роль — смотреть на то, как толпы повстанцев-петухов идут на пулемет, можно бесконечно.

Слово Rocket в названии проекта не случайно. Сваренный Вкрутую регулярно вскидывает на могучие петушиные плечи джетпак и взлетает в небо. В такие моменты игра напоминает **Geometry Wars**. Только если в последней направление движения и стрельбы контролировали разные стики, то в Rocketbirds за все отвечает один — левый. Но никто не мешает выключить ранец и, летя по инерции, развернуться и расстрелять наглых преследователей. ИИ летающих противников гораздо сообразительней, чем у наземных имбецилов, — они запросто могут сесть на хвост и загнать вас под пролетающую мимо ракету, так что приходится быть внимательным.

Жанр
Экшен-платформер

Издатель/разработчик
Ratloop Asia

Мультиплеер
Кооператив

Платформы
PC, PS3, PS Vita

Сайт игры
rocketbirds.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
Dual Core, 1 ГБ, 256 МБ видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Dual Core, 2 ГБ, 512 МБ видео

Hardboiled Chicken не хватает с неба звезд, но это хорошая игра на вечер-другой. Под шикарный саундтрек New World Revolution вы узнаете печальную историю о том, как из цыплят выращивают машины для убийства, устроите маленькую революцию и отыщете не один способ убить постоянно хихикающего (наркоман?) диктатора Пуцки. У Rocketbirds есть проблемы с управлением, она преступно коротка (пробегается часа за три-четыре), но квадратная челюсть сурового петуха, расстреливающего пингвинов-арийцев во имя свободы и справедливости, вам не скоро забудется. ■

Обратите внимание на то, как внизу экрана полицай избивает дубинкой мирных демонстрантов. Примечание: кадр постановочный, во время его съемки ни одна дубинка не пострадала!

Восхитительные саундтреки, кажется, стали обычным делом среди инди-игр.

✕ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✕ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Неплохой экшен про петуха-десантника, воюющего с армией пингвинов-нацистов под бодрый альтернативный рок.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: ...10
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 6

РЕЙТИНГ

7.5

ХОРОШО

Антон Датий

KENTUCKY ROUTE ZERO — ACT 1

Шоссе в никуда

Жанр
Квест

Издатель/разработчик
Cardboard Computer

Платформа
PC

Сайт игры
kentuckyroutezero.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 ГГц, 512 МБ, 128 МБ видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1 ГГц, 1 ГБ, 256 МБ видео

Kentucky Route Zero — одна из тех игр, которые при внешней простоте скрывают внутри себя мощнейший потенциал. На первый взгляд ничем не привлекательный квест при ближайшем рассмотрении оказывается интригующим и очень красивым произведением, делающем реверанс в сторону классических роуд-муви Дэвида Линча или Джима Джармуша, а также романов Стивена Кинга, **Alan Wake** и недавнего **The Walking Dead**. Вы не встретите здесь никаких головоломок и жонглирования предметами в инвентаре, все сводится к кликанью по нужной точке на экране и выбору реплик во время диалогов. Упор сделан на другое — антураж и историю.

Главный герой, Конуэй, доставляет адресату товар из антикварного магазина. Его сопровождает старый пес, имя которому можно выбрать самому. Заблудившись на знаменитом шоссе Interstate 65, курьер сворачивает к придорожной заправке, чтобы спросить дорогу. Именно с этого момента начинают происходить мистические вещи. Спустившись по второстепенному делу в подвал пристройки, Конуэй обнаруживает людей, увлеченных настольной игрой и не замечающих его присутствия. Стоит герою на мгновение выключить свет, чтобы найти игральный кубик (он светится в темноте), как компания исчезает, а управляющий заправкой лишь отмахивается: «Да это невозможно! Тебе померещилось в темноте, там не могло никого быть!»

Тьме в игре отведена особая роль: черно-белая смесь из тумана, теней и леса редко сменяется на что-то более яркое, а мелкие детали упорно намекают на то, что это неспроста. Например, таинственные объявления с непонятными правилами вроде «Находиться в подвале не более трех минут в час». А персонажи будто знают, зачем мы здесь, и то и дело повторяют: «Будь осторожен, особенно в темноте. Там творятся странные вещи». Общение с обитателями этого причудливого мира проходит через текстовые диалоги — в вашем распоряжении всегда есть несколько реплик, выбор которых пока никак не влияет на сюжет, но, скорее всего, сыграет какую-то роль в следующих актах.

На грузовичке Конуэя можно свободно перемещаться по штату, посетить дополнительные, не влияющие на сюжет места. Игра поощряет исследование: например, во время путешествия по заброшенной шахте встречается развилка, и игроку предлагается выбрать, куда повернуть вагонетку. Можно направиться сразу к выходу, но намного интереснее углубиться внутрь этого жутковатого лабиринта и найти что-то, что помогло бы прояснить события далекого прошлого. Другой пример — музей. Здесь найдется старинная книга, из которой можно вычитать историю о человеке, который вместе с собакой отвозит что-то в антикварный магазин (очередная цитата на игру **Remedy**). После таких ситуаций возникают резонные вопросы: кто же на самом деле наш герой и что за загадочную посылку он старается доставить? Что это за шоссе Zero и почему другие персонажи знают о цели Конуэя? Неожиданный и очень странный финал первого акта не дает никаких ответов, зато рождает еще больше вопросов, наталкивая на самые разнообразные теории о происходящем.

■ ■ ■

Kentucky Route Zero стала для нас маленьким откровением. Мистический сюжет интригует с самого начала и преподнесет еще немало сюрпризов, в этом можно не сомневаться. Если вы хотите окунуться в романтичную атмосферу американской глубинки и принять участие в неординарном приключении, ни в коем случае не пропустите эту игру. Самое время ознакомиться с первым эпизодом — история Конуэя только начинается. ■

Одинокая заправка Equus Oils — первая остановка Конуэя в поисках таинственного шоссе.

Игрок может выбрать любую точку на схематической карте Кентукки, и машина отправится туда кратчайшим путем.

✕ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✕ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Увлекательное приключение в духе классических роуд-муви. Мистический сюжет и верный пес прилагаются.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: 9
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 8

РЕЙТИНГ

8.0

ОТЛИЧНО

Денис Мурин

A VALLEY WITHOUT WIND 2

Nesчастье

Жанр
Платформер/пошаговая стратегия
Издатель/разработчик
Arcen Games
Мультиплеер
Интернет (кооператив до 8 человек)
Платформа
PC
Сайт игры
arcengames.com/w/index.php/games/valley2-features

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
1,6 ГГц, 2 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1,6 ГГц, 3 ГБ, 512 МБ видео

Мы избалованы. Прискорбно признавать этот факт, но игры вроде **Limbo**, **Deadlight** и отрецензированной где-то на соседних страницах **Rocketbirds: Hardboiled Chicken** приучили нас к красивой графике, какому-никакому сюжету, рассказываемому при помощи диалогов и роликов (либо молчаливых сценок и хитрых намеков), и тому, что игроку все последовательно объясняют, чтобы он не дай бог не запутался в управлении. Бойтесь, казуалы! **A Valley Without Wind 2** смеется над вами!

Первый час игры вы искренне не понимаете, что вообще происходит. Сначала просят выбрать персонажа и класс, затем показывают жуткого демона, который за неизвестные заслуги вручает герою амулет бессмертия. Потом в кадре появляются какие-то персонажи, утверждающие, что они воюют с этим самым демоном, а герой на самом деле — засланный агент, который сумел под прикрытием заполучить амулет. А раз уж теперь он бессмертен — значит выбор нового лидера сопротивления очевиден. В этот момент вы растерянно смотрите в монитор: «Что это было?» И самое главное: «Что дальше-то делать?» Не волнуйтесь, так задумано. Герой сам регулярно задается этими же вопросами.

A Valley Without Wind 2 состоит из двух одинаково важных частей. Первая — стратегическая, в ней надо собирать ресурсы, управлять солдатами, драться с врагами (исход стычки зависит только от характеристик, принимать участие в бою не нужно) и привлекать новых рекрутов. Вторая — суровый платформер, в котором необходимо пробиваться через волны монстров и по одному уничтожать генераторы ветров (злых волшебных ветров, не иначе), чтобы в конце концов добраться до главного злодея.

Платформерная часть сразу же заставляет вспомнить **Castlevania** и **Metroid**. Похожее управление, стрельба по восьми направлениям, заклинания летят довольно медленно и имеют ограниченный радиус. Играть с клавиатуры вполне комфортно, но в какой-то момент все равно хочется подключить к компьютеру геймпад NES, а игра упорно отказывается работать даже с модным джойпадом от Xbox 360.

Тем временем на экране продолжается сущее NES-безумие. Несмотря на то, что ваша цель никогда не меняется (дойти слева направо до генератора и привести его в негодность), окружение и сеттинг всякий раз преображаются до неузнаваемости. Один уровень проходит в средневековом замке а-ля Castlevania, другой — в дремучем болоте, третий — в египетских пирамидах и так далее. И в каждом сеттинге свои уникальные монстры вроде пуляющейся огнем статуи сфинкса, роботов-убийц или кокона, бесконечно выпускающего мелких кусачих червей.

Герой, как мы уже говорили, бессмертен, но выглядит это не совсем так, как можно себе представить. Как следует получив по заднице, он исправно умирает, чтобы затем воскреснуть на стратегической карте, где все обитатели смотрят ему в глаза с щенячьей преданностью — спаситель и освободитель все-таки.

В режиме платформера персонаж крайне уязвим, поэтому, чтобы повысить шансы на выживание, надо собирать полезные магические артефакты. Чем выше уровень находки, тем дольше она прослужит (но сломается обязательно, ремонт не предусмотрен). Обратите внимание, что у каждого артефакта есть как положительные, так и отрицательные эффекты. Скажем, нет смысла носить с собой камушек, дающий +161 к здоровью, если «бонусом» в два раза снижается сила заклятий.

■ ■ ■

A Valley Without Wind 2 требует совершенно нехарактерной для современных игр вещи — терпения. Она скверно выглядит и звучит, надоедает «стратегическим советником» и пугает таблицами данных, но стоит поиграть в нее хотя бы часик-другой — как Valley 2 завалит вас лутом и достижениями (16 ачивок в час, мы замеряли!), заставит мчаться из подземелья в подземелье и стрелять по монстрам из-за края экрана, чтобы не задели. Совсем как много-много лет назад, сидя перед маленькой коробочкой с оранжевым картриджем, подключенной к пузатому телевизору. ■

Правила объясняет нарочито надоедливый «стратегический советник». С чувством юмора у разработчиков все в порядке — гигантская табличка с надписью «Вы можете меня отключить, но тогда наверняка проиграете» появляется в начале каждого хода.

Названия предметов в игре тоже зачастую не самые серьезные. Чего стоят только «Крепкое нижнее белье слабости» и «Восхитительные ездовые ботинки сломанных лодыжек».

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✘ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Хардкорный платформер с элементами стратегии, пришедший на компьютеры словно прямиком с NES. Рекомендуется всем ностальгирующим.

ГЕЙМПЛЕЙ:.....8
ГРАФИКА:.....5
ЗВУК И МУЗЫКА:.....4
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ:.....8

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

Максим Иванов

SNIPER ELITE: NAZI ZOMBIE ARMY

И живые позавидуют мертвым

Жанр
Шутер
Издатель
Rebellion
Издатель в России
Бука
Разработчик
Rebellion
Мультиплеер
Интернет
Платформа
PC
Сайт игры
rebellion.co.uk/nza

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Pentium D 3 ГГц, 2 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 4 ГБ, 512 МБ видео

Разработчикам пора уже понять: зомби магическим образом не сделают плохую игру хорошей. Хотя с маркетинговой точки зрения ход, безусловно, заманчивый. Благодаря **The Walking Dead** живые мертвецы, если хотите, обрели второе дыхание, причем не только на телеэкранах, но и в среде виртуальных развлечений. Игры с заветным словом на обложке неплохо продаются, и едва ли новое дополнение для **Sniper Elite V2** станет исключением. А хорошо бы, потому что **Rebellion** пошли шаткой дорогой: минимум нового контента, максимум халтуры.

Берлин, конец Второй мировой. Победа Советского Союза уже близка, но Гитлер все еще не желает сдаваться. Сидя в своем бункере, он велит разыграть последний козырь — воскресить убитых немцев и вновь ударить по СССР. Вы исполняете роль простого солдата, который едет в столицу Германии, но по дороге его транспортное средство выходит из строя, и дальше приходится прорываться самому. На этом все. Ни имени, ни мотивов, ни хоть какой-либо предыстории или намека на дальнейшее развитие сюжета. Все, что будет тянуть вас вперед, — голый интерес.

Nazi Zombie Army встречает с распростертыми объятьями — из-за постоянных вылетов некоторые не уйдут дальше меню. Игра отвратительно оптимизирована: частота кадров проседает в самых неожиданных местах, а перезапуск с чекпойнта намертво вешает систему. Зато ПК-эксклюзив!

Все хорошее, что было в **Sniper Elite V2**, британцы зарубили на корню. Одной из наших главных претензий к сиквелу были тесные локации. Игроку негде было развернуться, и вместо снайперской винтовки приходилось прочищать себе путь автоматом. Так вот, тут карты стали еще меньше, а городские улочки — еще уже. Многие бои теперь протекают не на открытых пространствах, а внутри полуразрушенных построек. Оно, может, и ничего, но ведь Sniper Elite V2 был не просто экшеном, а стелс-экшеном. Вернее, его огрызком, стелс там все равно должным образом не работал. Однако возможность пройти уровни по-тихому была, и порой она действительно выручала, а главное — уводила внимание от корявых перестрелок.

Но если убрать стелс-составляющую, то что останется? А вот что — неповоротливый, топорный шутер, где главный герой не умеет ни бегать, ни прыгать, ни даже бить прикладом. Rebellion не нашли применения и укрытиям — тут они есть, но просто не нужны: после респауна зомби идут за вами по пятам и преследуют вплоть до победного конца. Они всегда знают, где вы, и не успокоятся, пока не разорвут на куски. Какие тут прятки. Тем более что авторы так и не исправили фирменную «особенность» Sniper Elite V2: герой продолжает передвигаться гуськом даже после того, как покинул укрытие, что *очень* раздражает.

А теперь представьте всю эту радость на маленьких картах. Пока доберешься до следующего чекпойнта, сто раз проклянешь и зомби, и Rebellion, и Гитлера, да и вообще все на свете.

Тактика в игре ровно одна: выманиваете врагов на открытое пространство и сносите всем головы из оружия ближнего боя. Главное — держать дистанцию и не забывать о боеприпасах. Как вариант, согнать в кучу и подорвать гранатой. В общем, скука.

От Sniper Elite в Nazi Zombie Army осталось одно название. Снайперская винтовка здесь почти бесполезна. Ожившие лезут из могил по десятку за раз, и тратить время на каждого, выцеливая сердце, — непозволительная роскошь. Да и в чем соль — стрелять из снайперки? Ради сомнительного рейтинга в конце уровня? Или собственных предпочтений? Разработчики к этому ничем не подстегивают. Когда к вам в руки попадет дробовик, станет совсем уж скучно. Необязательно даже наворачивать круги, чтобы избежать укусов зараженных. Можно просто встать на месте и палить вслепую, все равно не промахнетесь.

■ ■ ■

В этот раз Rebellion все-таки нащупали илистое дно — так низко британцы еще не опускались. Конечно, у них было много проходных игр, но никогда еще не было *настолько* плохой. Что ж, поздравляем! Студия и серия Sniper Elite долго к этому шли. ■

Фюрер вспоминает о славных деньках в Wolfenstein 3D.

Даже спустя год X-Ray все еще завораживает.

✕ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✕ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✕ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Игра сама напоминает зомби. Это мертвый шутер, который каким-то чудом продолжает двигаться и шумно дышать, — но от запаха уже режет глаза.

ГЕЙМПЛЕЙ: 4
ГРАФИКА: 6
ЗВУК И МУЗЫКА: 4
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 5

РЕЙТИНГ

4.0

ПЛОХО

MARCH OF THE EAGLES

Платформа
PC

Издатель/разработчик:
Paradox Interactive

March of the Eagles — это очередная глобальная стратегия от студии **Paradox Interactive**, которая на этот раз решила отправить игроков в самый центр конфликта времен наполеоновских войн. Вам представится возможность отыграть кампанию за любую европейскую державу с 1805 по 1820 год, будь то Великобритания или Бавария.

Игра требует детального управления армией и флотом. С развитием технологий у вашего войска появляется ряд тактических и стратегических преимуществ. Скажем, открытие навыка Overseas Base позволит чинить корабли в союзных портах, а Force Marching увеличит скорость передвижения армии на 50-80% (в то же время у солдат упадет мораль и они начнут уставать быстрее). Но особенно ценными являются национальные бонусы. Например, Великобритания имеет огромные плюсы к показателям на воде, но, в отличие от Франции, ощущает значительный дискомфорт на суше.

Очки развития добываются довольно интересным образом. Помимо медленного ежемесячного прироста, игрок получает их за победы и поражения в битвах, причем проигрыш приносит намного больше очков. Скажем, если в начале игры Франция явно доминирует, то ближе к концу не раз побежденные ею противники станут на порядок сильнее.

В Paradox проделали огромную работу, воссоздав сотню различных подразделений и более 600 исторических лидеров с уникальными портретами, сочинили кучу навыков, позволяющих придумывать разнообразные стратегии, но… игре все равно не удается увлечь. Она банально скучная и вторичная. Шведы взяли сражения из **Crusader Kings 2**, но при этом утопили их в микроменеджменте: только легкой пехоты у каждой страны в среднем по 6-7 видов, но на что это влияет — не ясно. Дипломатию взяли из **Hearts of Iron 3** и сильно упростили, но глупый искусственный интеллект все равно умудряется чудить.

Если вы устали ждать **Europa Universalis 4**, то March of the Eagles поможет скоротать время. Но на многое рассчитывать не стоит. — *Андрей Жадовец*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 6.0

PROTEUS

Платформа
PC

Разработчик/издатель:
Twisted Tree Games

Proteus — игра не для всех. Здесь нет ни перестрелок, ни взрывов, ни захватывающего приключения с глубоким сюжетом. Вместо этого нам предлагают в очередной раз погрузиться в пучину собственных мыслей и начать виртуальную медитацию, ставшую в последнее время чуть ли не отдельным жанром.

Механикой игра (если ее можно таковой назвать) не сильно отличается от **Dear Esther**. Мы так же блуждаем по безымянному, но очень красивому острову, где от нас не требуется делать ровным счетом ничего. Знай себе осматривай достопримечательности, наслаждайся симфонией звуков и думай о высоких материях и космосе. Правда, в отличие от все той же Dear Esther, здешняя красота будет понятна далеко не всем. Игра словно пришла прямиком из девяностых: по деревьям бегают квадратные белки, солнце изобилует острыми углами. Это, разумеется, не вынужденный ход, а стилистический прием. И он, надо признать, работает — танец порхающих в темноте светлячков остается в памяти надолго, хоть технологически и топчется где-то в прошлом веке.

Свою историю остров рассказывает не с помощью голоса за кадром, а благодаря визуальному ряду и, в первую очередь, музыке и звукам. Вот мимо проскакала забавно квакающая лягушка, около цветущего дерева жужжит рой пчел, и все это складывается в волшебную интерактивную мелодию. При этом мир игры непрерывно меняется. Мы застаем его рождение весной, расцвет летом, а в конце становимся свидетелями увядания и «смерти». Каждая пора кардинально отличается как атмосферой, так и своими обитателями, музыкой и визуальным стилем.

Минус во всем этом лишь один, но большой: заложенный в Proteus смысл (если он вообще есть) многие просто не захотят искать, а другие предпочтут пострелять в пришельцев. И, вероятно, окажутся правы: 250 рублей за часовое блуждание по острову — весьма сомнительная трата денег. — *Алексей Пилипчук*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 6.0

COGNITION: AN ERICA REED THRILLER — EPISODE 2: THE WISE MONKEY

Платформа
PC

Разработчик:
Phoenix Online Studios
Издатель:
Reverb Publishing

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 6.0

Ежики плакали, кололись, но все равно продолжали есть кактус. Так и мы, сжав зубы и ругаясь, медленно, но верно двигались к долгожданным титрам. Если первый эпизод был полон интереснейших моментов вроде прекрасной финальной перестрелки со злодеем, то во втором от рутины стало некуда деваться.

Сценарий продолжает расследование Эрики Рид — сотрудницы ФБР, одаренной магическими способностями. Стоило ей прийти в себя после потрясений первого эпизода, как на плечи хрупкой девушки возлагают очередную нелегкую задачу: спасти похищенного коллегу от маньячки с нелепым прозвищем Мудрая Обезьяна.

Cognition — классический детективный квест. Однако порой возникает ощущение, будто вся игра — это одно длинное испытание на терпение. Здесь нельзя проматывать уже прочитанные диалоги, героиня движется по локации со скоростью престарелой черепахи, а чуть ли не каждый клик по активной точке сопровождается хоть и короткой, но раздражающей загрузкой. Интерфейс, навигация и даже некоторые загадки — все как будто создавалось с одной лишь целью: как можно быстрее заставить игрока прекратить расследование, сдаться и нажать на кнопку «Удалить».

А ведь серия предлагает далеко не самую скучную историю. Моментами напрочь лишенную всякой логики и очень неровную, но все же интригующую и весьма любопытную. Разработчики не стесняются заигрывать с нелинейностью и время от времени экспериментировать с головоломками, хотя запала им все же не хватает. Да и поднадоевшие жанровые клише встречаются здесь гораздо чаще, чем того хотелось бы. Классический пример: главная героиня половину игры обходит стороной закрученную вентиляционную решетку, чтобы потом где-то в захолустье внезапно отыскать отвертку.

Наличие Джейн Дженсен в титрах — это, конечно, хорошо, но на одном имени далеко не уедешь. — *Алексей Пилипчук*

THE BANNER SAGA: FACTIONS

Платформа
PC

Издатель/разработчик:
Stoic Studio

Год назад Арни Йоргенсен, Алекс Томас и Джон Уотсон покинули **BioWare**, чтобы основать **Stoic Games**. Новообразованная студия сразу же выкатила любопытный концепт — нарисованная вручную пошаговая стратегия про викингов с серьезным сюжетом и атмосферой приключения — и пошла на Kickstarter. Все прошло более чем успешно: вместо ста тысяч долларов **The Banner Saga** собрала аж больше семисот.

Прошел почти год. Игроки терпеливо дожидались релиза, как тут авторы (довольно неожиданно, надо сказать) выпустили в Steam **Factions** — условно-бесплатную версию игры. В ней почти нет сюжета и роликов — лишь онлайн-бои.

Авторы намеренно оставили только красивую начальную сцену, напоминающую анимационный фильм: отряд викингов (частично почему-то рогатых) молча идет мимо богатых на детали северных пейзажей, входит в город и направляется прямиком на важный пир, где и устраивает драку.

Поле боя, разбитое на клетки, воины, каждый со своими плюсами и минусами, спецудары, шансы на попадание… если вы играли хотя бы в одну пошаговую стратегию, то запросто во всем разберетесь. Но есть и свои тонкости. Если, например, в **Heroes of Might and Magic 5** эффективность отряда зависела от его численности, то здесь мощность атаки и здоровье юнита совмещены в одной характеристике — «сила». Кроме того, каждый боец обладает «броней»: чем выше показатель, тем сложнее снести единицу силы.

Благодаря такому решению бои превращаются в натуральные шахматы — приходится тщательно обдумывать каждый ход: переждать в защите и восстановить запас инициативы или потратить ее на то, чтобы пройти на пару клеточек дальше и усиленной атакой ударить по врагу? Сначала снести противнику броню, чтобы потом разом убить, или потихоньку жалить издалека?

К сожалению, портит Factions именно free-to-play структура. Чтобы получить от игры удовольствие, нужно вкладывать немалые деньги, иначе, пока вы прокачаете членов отряда хотя бы до второго уровня, в магазинах появится PlayStation 4. Ждем основной релиз. — *Геворг Акопян*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7.0

Подготовил Дмитрий Ежов

ПЯТНАДЦАТЬ МОБИЛЬНЫХ ИГР, О КОТОРЫХ МЫ ХОТИМ ПОГОВОРИТЬ

YEAR WALK

■ *Платформа: iOS* ■ *Цена: 129 руб.*

Year Walk — тот редкий случай, когда один из самых популярных Google-запросов, касающихся мобильной игры, содержит в себе слово «прохождение». Это очень сложный, страшный и полный диких образов квест, основанный на скандинавском фольклоре. Игроку здесь необходимо проникнуть в глубь леса, причем чуть ли не каждый шаг — новая головоломка с тщательным изучением зимнего пейзажа. Выдержат не все, но штука, безусловно, крайне любопытная.

ZOMBIES & TRAINS!

■ *Платформа: iOS, Android*
■ *Цена: 33 руб., 39 руб.*

Разработчики мобильных игр предпочитают не изворачиваться, придумывая изящное и многогранное название, главное — чтобы хорошо звучало и отображало суть (см. **Cut the Rope**). **Zombies & Trains!** не исключение. От вас требуется остановить зомби на пути к священной реликвии в центре локации, используя единственное оружие — поезда на пересеченных путях, управляя которыми необходимо размазывать мертвецов по округе. Игре не хватает разнообразия и глубины, но и без этого она неплохо развлекает.

ROAR RAMPAGE

■ *Платформа: iOS*
■ *Цена: 33 руб.*

Симулятор Годзиллы. Управляя знаменитым чудовищем (больше напоминающем дракона), необходимо максимально эффектно крушить шоссе, жилые дома, железные дороги и прочую инфраструктуру. Для этих целей в игре годятся не только пудовые лапы, но и, например, исполинская дубина или отбойный молоток. Нарядить монстра разрешено по своему желанию. Бессмысленное, но успокаивающее времяпрепровождение.

DIE FOR METAL

■ *Платформа: iOS, Android*
■ *Цена: 33 руб., 32,92 руб.*

В отличие от **Brutal Legend**, главного источника своего вдохновения, платформер **Die for Metal** интересен исключительно стилистикой. Косматый мужик скачет по большим уровням, стараясь не свалиться в пропасть (с местным управлением это звучит как шутка) и между делом кого-то убивая. Согласно сюжету, именно так выглядят испытания на вакантное место участника рок-коллектива, за который герой готов отдать жизнь. Кроме вдохновляющей завязки и удачных декораций, ничего примечательного в игре нет.

PIXEL QUEST RPG

■ *Платформа: iOS, Android*
■ *Цена: 33 руб., 44,64 руб.*

Очередной таймкиллер, навеянный классикой ролевых игр. От **Pixel Quest** стоило ожидать как минимум удачного развлечения для очередей, однако с закосом под ретро авторы явно переборщили: игра вовсе не привлекает, а отталкивает условной графикой, отсутствием интересных заданий и нудной системой крафтинга. Рекомендуем воздержаться от покупки.

CLEAR VISION 2

■ *Платформа: iOS, Android*
■ *Цена: 33 руб., 33,99 руб.*

Продолжение странного симулятора снайпера, где нужно убивать карикатурных людей. Изучаем информацию о цели, выбираем оружие, наводим прицел и стреляем — с механикой никаких сюрпризов. Герой получает заказы через электронную почту и цинично читает газетные статьи, посвященные его прошлым убийствам. Удивительно, но этим криминальным триллером проникаешься с первой же миссии.

RELIC RUSH

■ *Платформа: iOS* ■ *Цена: 33 руб.*

Пиксельный платформер для ленивых, но целеустремленных. Герой передвигается по уровням сам, вам лишь нужно внимательно оценивать ситуацию и тормозить, чтобы его случайно чем-нибудь не пришибло. В качестве вознаграждения — бонусные звездочки и пропуск на новую локацию (площадок в игре больше сотни). Механика, конечно, беспроигрышная, но на продолжительное удовольствие рассчитывать не стоит — развлечение максимум на пару часов.

BE TOGETHER

■ *Платформа: iOS*
■ *Цена: 33 руб.*

Концепцию **Be Together** мы видели уже тысячу раз: последовательность нехитрых головоломок, которые можно пройти «на три звезды». На этот раз цель испытаний — провести колобка в финальную точку уровня, используя особенности ландшафта и выставляя трамплины. Ничего особенного, но, как это часто бывает с играми **Chilingo**, поиграть стоит хотя бы из-за очень жизнерадостной, солнечной картинки.

DIE HARD

Платформа: iOS, Android ■ *Цена: Бесплатно*

Удивительно, но новый «Крепкий орешек» в формате мобильной игры выглядит гораздо удачнее и в чем-то даже зрелищнее, чем на экране кинотеатра. Перед нами изобретательный и очень динамичный тир: сын героя Уиллиса, которого в фильме сыграл Джай Кортни, носится по уровням (без лишнего вмешательства, как в endless runner), а от нас требуется лишь отстреливать противников с видом от третьего лица, собирать бонусы и выполнять мелкие задания. Все сделано настолько симпатично, старательно и удобно, что не оторваться. Попробовать игру стоит всем без исключения, тем более что издатель очень быстро отказался от цены в два доллара и теперь раздает Die Hard абсолютно бесплатно.

CORDY 2

Платформа: iOS, Android ■ *Цена: Бесплатно*

Очаровательное приключение в мире высоких технологий, населенном существами с кинескопами вместо лиц. Один из самых красивых и изобретательных платформеров последнего времени на мобильных устройствах. Герой **Cordy 2** умеет совершать двойные прыжки, перемещаться по электропроводам (своего рода порталы) и истреблять вредных роботов, точечно приземляясь им на макушку, — и делать это не надоедает до самого конца. Еще в игре встречаются отличные физические головоломки, оригинальные персонажи, и вообще — по составу и количеству контента перед нами, страшно сказать, почти мобильный **Super Mario Galaxy**. Бесплатно можно опробовать всего четыре главы, и уже в них содержится столько интересного, сколько не всегда можно найти в иных десятидолларовых проектах.

METAL SLUG 2

Платформа: iOS, Android ■ *Цена: 129 руб., 113,25 руб.*

С портами великих скролл-шутеров **Metal Slug** раньше была беда: разработчики достойно справлялись с графикой, а вот разобраться с интерфейсом и управлением не удавалось, так как никто не учитывал особенности платформы (стрелять по вертолетам пальцем в **Metal Slug 3** — то еще мучение). Теперь ситуация изменилась в лучшую сторону. В мобильном ремейке **Metal Slug 2** добавили функцию автоматической стрельбы, возможность спокойно перепройти любой понравившийся уровень и кооператив на двух человек. Кооператив, правда, возможен только через Bluetooth. Выглядит игра ожидаемо впечатляюще, и если вы так и не притронулись к недавнему iOS-шутеру про взрывы, **Gunslugs**, только из-за архаичной картинки, то порт Metal Slug 2 можете покупать смело.

ROCK RUNNERS

Платформа: iOS ■ *Цена: 33 руб.*

По первым уровням можно решить, что **Rock Runners** относится к слегка подзабытой со времен первых приключений Кирби категории «мирных» платформеров, но это не совсем так. Убивать врагов здесь действительно не требуется — только перепрыгивать ловушки (персонаж семенит по уровням автоматически) и собирать бонусы. Но умирать все равно приходится часто: ударившись головой о стенку, попав на шипы, наступив в смертельную жидкость, провалившись в яму или угодив под циркулярную пилу (все варианты перечислять очень долго). А еще в Rock Runners куча уровней, отзывчивое управление и красочная картинка, так что, если вы любите качественные платформеры, ни в коем случае не пропустите эту игру. Тем более что она стоит всего 33 рубля.

REAL RACING 3

Платформа: iOS, Android ■ *Цена: Бесплатно*

Удивительно это наблюдать, но в последнее время гонки на iOS и Android развиваются даже быстрее, чем шутеры от первого лица. Если роскошных боевиков про войну на мобильных платформах сегодня всего два (**Modern Combat** и **N.O.V.A.** от **Gameloft**), то колошматить автомобили предлагают и в бессмертной серии **Asphalt**, и в нестандартной **Reckless Racing**, и в портах вроде **Carmageddon**, и в специальной версии **Need for Speed: Most Wanted**, и в куче других хороших игр. Серия **Real Racing** долго была одним из лидеров в жанре, однако авторы решили сделать третью часть бесплатной, и все резко переменилось.

Real Racing 3 — масштабная и крайне продуманная игра. Сорок шесть лицензированных автомобилей, широкие возможности для тюнинга, куча трасс и соревнований. Модель free-to-play предусматривает, что на разблокировку большинства из них придется потратить кровные денежки, но даже без лишних покупок в контенте можно натурально утонуть. Еще это очень красивый и проработанный автосимулятор: яркие цвета, высочайшая детализация, продвинутая физическая модель, удобное управление.

Однако вместе с этим Real Racing 3 чересчур серьезно относится к самой себе, а потому в ней быстро начинаешь скучать. В игре почти нет места веселью — только преодоление трасс, покупка новых «Ламборгини» и оплата ремонта в гараже. После той же мобильной Most Wanted (между прочим, обе игры издает **EA**) RR3 выглядит как-то неестественно и сухо. Старательность разработчиков заслуживает похвалы, но с механикой им очевидно надо что-то делать: на сегодняшний день Real Racing выглядит как забава для отчаянных фанатов студии **SimBin**, а это для мобильной игры не совсем комплимент. Да и явное вытягивание денег, которое подразумевает f2p-модель, порой раздражает.

HEROES AND CASTLES

Платформа: iOS ■ *Цена: 66 руб.*

В основе **Heroes and Castles** лежит довольно рискованная для мобильного проекта идея. Это Tower Defense, в котором игрок одновременно выполняет обязанности и военачальника, и простого солдата (пример среди больших игр — серия **Orcs Must Die!**). Механики работают очень синхронно: вы носитесь по полю боя, бьете фэнтезийную нежить, получаете за это монеты, а чуть ли не в перерывах между взмахами меча расставляете по карте защитные сооружения и юнитов. Понятно, что подобное на iOS запросто могло оказаться неконтролируемой кашей, однако что экшен, что стратегия в Heroes and Castles хороши. Драки напоминают **Infinity Blade**: вид от третьего лица, кнопка передвижения и кнопка удара. Типов персонажей много, несколько из них доступны сразу, большую часть надо разблокировать за кристаллы (выдаются за прохождение миссий либо покупаются за реальные деньги). Еще кристаллы тратятся на укрепление башни — покупку новых сооружений, апгрейдов и много чего еще.

В то же время Heroes and Castles достаточно нервная игра: пытаясь усидеть на двух стульях, то и дело погибаешь или подвергаешь серьезной угрозе башню. Авторы догадались добавить кооператив, где оборонять крепость уже не так сложно, но гораздо веселее. В любом случае, купив игру, вы вряд ли разочаруетесь — слишком уж мастерски разработчики реализовали механику.

ZOMBIE ROAD TRIP

- *Платформа: iOS*
- *Цена: 66 руб.*

В свежем проекте **Noodle Cake Studios**, авторов почти двух десятков игр для iOS и Android (вы наверняка слышали об их **League of Evil** и **Continuity 2**), на удивление органично уживаются сразу несколько популярных механик. Базовые правила достались игре от классических endless runner: нужно преодолеть как можно большее расстояние, прежде чем вас догонит страшная сила (если в **Temple Run 2** в спину дышала мутировавшая горилла, то здесь — орава живых мертвецов).

В **Zombie Road Trip** вы управляете автомобилем, несущимся по холмистым 2D-уровням, и можете делать крутые трюки, как в каком-нибудь симуляторе BMX. Всякие «бэкфлипы» и «фронтфлипы» нужны для того, чтобы машина почаще входила в нитрорежим — грамотные пируэты (с приземлением на четыре колеса) быстро заполняют шкалу энергии. Плюс за рамками всех этих занимательных вещей мы покупаем новые автомобили, апгрейды и оружие (зомби на пути можно отстреливать), а также добываем дополнительные деньги, крутя барабан, как в «Поле чудес».

Сначала вы долго, поражение за поражением, познаете ремесло каскадера, стараясь высоко взлетать даже на самых незначительных неровностях и максимально гладко приземляться (успех в этой области игра определяет одной из четырех оценок, причем за «ужасное» приземление вы не получаете вообще ничего, а за просто «плохое» — совсем капельку энергии). Потом обязательно начинаете копить деньги, чтобы поменять стартовую развалюху на «Кадиллак» или (предел мечтаний) дорогущий грузовик. Однако после долгожданной покупки выясняется, что автомобили различаются только внешним видом, и новым фетишем разочарованного игрока становится бортовое оружие. Но и здесь однозначно крутых образцов не существует: разница между автоматом и ракетницей состоит не только в мощности, но и в скорострельности, поэтому надо выбирать исходя не из цены, а предпочитаемого стиля игры. Рациональнее всего тратить накопления на предметы из раздела «Гаджеты», хотя действительно полезных, вроде огромных шин, позволяющих в невысоком прыжке сносить зомби головы, тут всего парочка.

Получается, что внутриигровые фишки носят исключительно декоративный характер — так, украсить меню парой дополнительных опций. Но скучнее играть от этого не становится. Zombie Road Trip — из категории игр, что удивляют бессмысленностью, но не отпускают от себя целыми неделями. Даже когда вы научились безукоризненно прыгать по кочкам, поставили все мыслимые и немыслимые рекорды в сотни тысяч очков, купили все, что можно, и выполнили все задания вида «убейте пять жирных мертвецов», время от времени к проекту хочется вернуться. Похожая история в свое время была с **Jetpack Joyride** и **Tiny Wings**, и уже сравнение с этими хитами — лучшая рекомендация к покупке.

Онлайн ДАЙДЖЕСТ

Авторы:
Павел Бажин,
Светлана Померанцева

ОБНОВЛЕНИЕ

«ЛЕГЕНДЫ КУНГ ФУ» РАСКРЫВАЮТ ПЛАНЫ

Персонажам будут резать яйца! Что значит какие? Те самые!

Администрация российских серверов **«Легенды кунг фу»** рассказала игрокам о зловещих планах разработчиков, планирующих отрезать… впрочем, обо всем по порядку. Наши издатели готовят к выпуску локализацию первого большого дополнения **«Битва на горе Хуашань»**, которое откроет игрокам недоступные ранее локации, а также введет новый PvP-режим, где игроки получат возможность сразиться между собой на той самой горе Хуашань — ради славы, денег и возможности поглумиться над поверженным противником. Появится продвинутый тайник (местная разновидность рейда) под названием «Застава Яньмэнь». Это совершенно новый тип тайников, имеющий несколько вариантов прохождения, каждый со своей сюжетной линией. А еще дополнение добавит в игру питомцев. Каких именно, правда, нам не сказали, а только сделали хитрый вид — мол, сами увидите…

Кого же готовят на роль домашнего животного? Боевого мамонта? Огнедышащего дракона? Живой звездолет Lexx, уничтожающий планеты? Пришлось учить китайский с помощью Google, а затем мучить его же запросами типа «九陰真經寵物». Оказалось, что самураи Поднебесной не только могучие воины, но и тонко чувствующие поэты, так что в качестве первого компаньона разработчики выбрали… норку. Нет, не ту, где суслики прячутся, а ту, из которой шапки делают. Она будет бегать по персонажу, сидеть на плече или руке, даже забираться на голову (наверное, слышит зов превращенных в шапки предков). С ней можно будет презабавно поиграть. Но боевой мамонт все-таки был бы круче.

Наконец, локализаторы рассказали о том, что ждет игроков в более отдаленном будущем. Из важных изменений игровой механики стоит отметить появление четвертого стиля боя, который полностью изменит баланс сил. Для романтиков же добавят свадьбы — с торжественным обрядом, будь то тихое венчание в монастыре или шумное празднество в столице, с приглашенными гостями, шествиями и, конечно же, брачным ложем. Брак даст супругам не только бонусы (такие как мгновенная телепортация друг к другу), но и обязанности. Монахи Шаолиня, например, после вступления в брак не смогут претендовать на важные посты. Ну а тем, кого не интересуют свадьбы, разработчики дадут чудесную возможность отрезать своему персонажу яйца, превратив его в евнуха. Конечно, взамен тот получит особые боевые навыки и бонусы, но утраченной мужской гордости уже не вернешь. Ну, кто первый решится на операцию?

Всем мужским персонажам в игре сейчас страшно, но они этого не показывают. Храбрятся.

АНОНСЫ

ЗНАКОМИМСЯ С DESTINY

Новая судьба создателей Halo

Двенадцать лет назад студия **Bungie** выпустила первый в мире консольный шутер **Halo**, доказав, что в стрелялки можно прекрасно играть и на геймпаде, а также привнеся в жанр такие вещи, как автосохранение и регенерацию здоровья, — за подобную ересь их и сейчас бы кое-кто с удовольствием за ноги повесил, а уж в 2001-м решиться на такое было настоящим подвигом. Halo стал самым мощным эксклюзивом обеих Xbox, но в 2010 году Bungie ушла от **Microsoft** и заключила десятилетний контракт с издательством **Activision**. Три года команда из трехсот с лишним человек в строжайшей тайне трудилась над новым проектом под названием **Destiny** — все ждали, что Bungie анонсирует эпичный скай-фай шутер, а получили в результате… собственно, получили именно эпичный скай-фай шутер, только не простой, а онлайновый, заточенный под кооперативное прохождение.

После слова «кооператив» многие наверняка поморщились и задумались, не вычеркнуть ли игру из списка ожидания. Однако не будем забегать вперед. Во-первых, соло и PvP здесь тоже будет. Во-вторых, кооператив хотят сделать не совсем обычный — никаких «собираемся в восемь», «не забудьте взять хилера», «пацаны подождите полчаса, у меня кошка рожает». В Destiny набор команды происходит естественным путем. Например, один игрок обзавелся космическим кораблем и собирается посетить древние марсианские руины. Он идет в город, находит себе напарника, и они вдвоем отправляются в путешествие. На Марсе очень скоро выясняется, что оба они далеко не герои, а самые обыкновенные нубы. И вот сидит эта парочка, отстреливаясь из последних сил от наседающих пескоедов, взывая о помощи и милосердии. Лишь своевременная помощь третьего игрока, пришедшего на зов, позволяет одержать победу, и в награду все участники получают возможность забить карманы древними артефактами.

Нечто похожее мы видели в **Journey**: грань между одиночным и кооперативным прохождением была настолько стерта, что некоторые игроки не сразу понимали, что играют с живыми людьми, а не с NPC, настолько органично их появление было вписано в игровой мир. Создатели Destiny работают в том же направлении. Сложная система организации совместного игрового пространства для тысяч игроков будет работать совершенно незаметно для пользователя — никакой кучи окошек, списка контактов, чатов, настроек и всего прочего, что отпугивает игроков от онлайновых игр. Даже загрузочных экранов не будет, чтобы не нарушать погружение в игровую вселенную. До сих пор абсолютное большинство владельцев консолей предпочитает играть в одиночку, и, похоже, Bungie решила создать онлайновую игру, ориентируясь именно на таких людей. Destiny выйдет на приставках текущего и следующего поколения в 2014 году.

Дизайн Destiny настолько классически-фантастический, что не поймешь, то ли это эпик, то ли баян порванный...

Несмотря на все трудности, любители повыживать в условиях зомби-апокалипсиса продолжают осваивать просторы **The War Z**. Большую помощь в борьбе с читерами оказала услуга аренды серверов. Теперь любой игрок может без труда найти на официальном форуме адреса открытых частных серверов, находящихся под охраной бдительных админов, или получить доступ на закрытые площадки. Также игра вернулась на Steam — разработчики устранили все несоответствия правилам сервиса. Впрочем, эта новость актуальна только для западных игроков, так как у нас продажами игры занимается собственный издатель, поэтому через Steam скачать ее не получится.

Основанное в конце прошлого года издательство **Aggro Games** готовит к выходу свой первый проект — локализированную версию бесплатной MMORPG **«Пароград»** (также известную как **City of Steam**). Это весьма аддиктивный дьяблоид в паропанковском стиле, с тоннами лута, крафтингом, монстрами, PvP и прочими вкусностями. В общем, разработчикам есть что продавать, и они продают: судя по закрытому бета-тесту, в игровом магазине за деньги можно будет приобрести не только безделушки, но и весьма существенные игровые преимущества. «Пароград» относится к набирающему популярность классу клиентско-браузерных игр (это когда все работает в браузере, но при этом требуется установка дистрибутива внушительных размеров). Игра выжимает все соки из движка Unity, выдавая более чем пристойную картинку. Открытый бета-тест стартует в ближайшем будущем.

ПОДРОБНОСТИ

ТРЕТЬИМ БУДЕШЬ?

Wargaming.net скупает американскую игровую индустрию

Wargaming.net продолжает играть финансовыми мускулами: они приобрели третью компанию, редмондскую студию **Gas Powered Games**. Ту самую, которую основал Крис Тейлор (создатель **Total Annihilation**) и которая сделала **Dungeon Siege**. Теперь один из филиалов Wargaming.net находится посреди квартала, занятого офисами Microsoft, и даже делит здание с одним из ее отделов. А прямо через дорогу находится американская штаб-квартира **Nintendo** с припаркованным у входа Пикачу-каром. Во сколько обошлась Wargaming.net новая студия и что она собирается с ней делать, пока неизвестно. Но за кулисами игровой индустрии поговаривают, что Gas Powered Games купили главным образом ради Криса Тейлора, чтобы привлечь внимание западных игроков. По крайней мере, в отличие от **Day 1**, переименованной в Wargaming West, «газовики» сумели сохранить свое прежнее имя.

Если кто-то тяжко вздохнул и подумал что-то в духе «лучше бы они эти деньги игрокам раздали», можем поздравить. Руководство Wargaming.net как раз подумало о том же самом и решило раздать игрокам 2,5 миллиона долларов плюс огромную кучу золота (игрового). Чтобы не создавать чрезмерную давку при получении призов, их было решено выдавать только победителям чемпионатов. А если серьезно, то **World of Tanks** обзавелся собственной киберспортивной лигой **Wargaming.net League**. Первый сезон стартовал в марте, и вплоть до января будущего года тысячи команд из Европы, Азии, Америки и стран СНГ будут сражаться между собой, а лучшие из лучших приедут в Минск для участия в суперфинале. На отборочные туры русскоязычному региону выделили призовой фонд в 400 тысяч долларов плюс около 10 млн игрового золота. Попытать счастья смогут не только сливки киберспортивного мира. Состязания проводятся в трех категориях: «Золотая» для победителей чемпионатов, «Серебряная» для опытных команд и «Бронзовая» для всех остальных.

Параллельно разработчики ведут работу по разворачиванию себя любимых лицом к создателям модов. На вопрос, каким местом они стоят к мододелам в настоящий момент, генеральный продюсер World of Tanks Михаил Живцов ответил дипломатично: боком. Во-первых, моды наконец-то будут официально разрешены пользовательским соглашением. Во-вторых, популярные моды вполне могут получить постоянную прописку в клиенте. В-третьих, текущую схему с «потрошением» файлов клиента, скорее всего, запретят, а вместо этого дадут API. Что такое API? В двух словах и не расскажешь. Образно говоря, API позволит залазить в клиент не путем подрыва стены, как раньше, а цивильно, через дверь. Только ключик от той двери дадут не всем, а стены сделают особо прочным, взрывоустойчивыми (то есть зашифруют игровые ресурсы). В результате запрещенные моды запускать станет невозможно: прозрачная броня с показом модулей, прозрачные кусты и деревья, лазерный прицел, автоматический огнетушитель и автострельба — все эти читерские уловки пойдут под нож. Вот такие пироги.

За всеми этими треволнениями релиз дополнения 0.8.4 прошел совершенно незаметно. Хотя и говорить-то особо не о чем: полтора десятка новых машин, а также четыре обновленные карты. По меркам WoT это всего лишь «скучный вторник». Зато планы на будущее, которыми поделился с нами глава компании Виктор Кислый, вызвали у нас куда больший интерес. В первую очередь, ведется работа над более красивой и эффектной системой разрушений — танки начнут давить гусеницами домики, ограды и прочие преграды с куда большим шиком. Также студия планирует отказаться от текущей схемы боев на глобальной карте. Как именно, пока не совсем понятно: для победы клану придется выполнять некие задания, за которые ему будут начислять очки. И, конечно, не обойдется без новой техники — до конца года разработчики планируют ввести в игру ветку японских танков и самоходок.

Если у офиса Nintendo паркуется покемономобиль, почему бы не поставить у офиса Wargaming.net, скажем, самоходку FV215b? А если еще направить ее дуло в сторону здания, цена аренды там резко упадет!

АНОНСЫ

РЫЦАРИ КАМЕЛОТА

Ты живой. И я живой. Поиграем мы с тобой!

Марк Джейкобс и его новая студия **City State Entertainment**, насчитывающая четырнадцать разработчиков, анонсировали инди-ММО **Camelot Unchained**. Студия пока отметилась лишь мобильной игрой для iOS (хотя и удачной), а вот мистер Джейкобс — фигура в игровой индустрии столь же известная, сколь и противоречивая. Он стоял у истоков жанра MMORPG и писал онлайновые текстовые ролевки еще в начале восьмидесятых. Затем основал **Mythic Entertainment**, где под его началом сделали культовый **Dark Age of Camelot** и почти провальную **Warhammer Online**. Впрочем, есть мнение, что в провале была виновата исключительно **Electronic Arts**, которая впоследствии отправила Джейкоба на покой. Снова став вольным художником, Марк основал новую студию, и вот теперь решил вернуться в серьезный бизнес — создать духовного наследника того самого Dark Age of Camelot, сделавшего его знаменитым.

В наше время даже не слишком большая известность является для инди-разработчика хорошим стартовым капиталом, который можно обналичить с помощью «Кикстартера». В отличие от своих коллег, Джейкобс не стал ломиться туда наобум, в надежде, что армия фанатов засыплет его миллионами долларов. Сначала студия провела мощную артподготовку: анонс игры осветили крупнейшие игровые издания, после чего разработчики завалили общественность массой подробностей о проекте, благо рассказать было о чем. Игра делает ставку на оригинальную идею с максимально дешевой реализацией: в Camelot Unchained не будет привычного PvE, не будет рейдов, квестов и десятка гигабайт озвученных роликов — всего того, что отжирает большую часть бюджета онлайновых проектов.

Разработчики хотят построить мир Camelot Unchained вокруг игроков, а не бездушных ботов. Никаких монстров, сплошное PvP в совершенно открытом и свободном мире, разве что для новичков устроят пару безопасных локаций да посадят несколько NPC там, где без них нельзя будет обойтись. Жизнь казуала здесь будет трудной, так как никаких поблажек для них делать не будут. Наоборот, разработчики специально превратят мир игры в такой ад, что выход за пределы крепостных стен без надежной поддержки друзей будет настоящим самоубийством. Это называется «принудительная социализация», когда хочешь или не хочешь, а ищешь себе клан и теплую компанию для игры. Крафт снаряжения, создание игровой экономики, организация ивентов — все эти задачи будут лежать на плечах живых игроков. Звучит заманчиво, хотя затея очень рискованная. Хардкорные песочницы пытались делать и раньше, только до сегодняшнего дня в добром здравии дожила разве что **EVE Online**.

В легендах о короле Артуре вытащенный из камня меч даровал право на трон. Логотип игры намекает, что на этот раз производство героев поставят на поток и мечей хватит на всех.

Экспресс-обзор бизнес-новостей индустрии онлайновых игр. База подписчиков **World of Warcraft** снова упала ниже отметки в 10 миллионов и продолжает снижаться. У **Star Wars: The Old Republic** дела тоже идут ни шатко ни валко: переход на бесплатную модель дал обнадеживающие результаты, но издатель пока остерегается делать прогнозы на будущее. У кого все в порядке — так это у **NCsoft**. Этот год стал для компании рекордным, общая прибыль выросла на 650%, продажи на западном рынке подскочили более чем на 400%, хотя Южная Корея по-прежнему остается самым важным рынком издателя. **Guild Wars 2** заработал 24% от годового дохода, чуть опередив **Aion** (20% дохода). Лидером же, как ни странно, оказался древний **Lineage**, причем даже не второй, а первый — на его счету 30% выручки компании.

Компания **Nival** решила опубликовать роман «Праймзона», посвященный вселенной игры **Prime World**. Издательство ЭКСМО выпустило бумажный вариант книги, а электронную версию разработчики в тот же день бесплатно выложили на всевозможных ресурсах, включая печально известную пиратскую библиотеку «Флибуста». В результате разразился небольшой скандал. По слухам, автор книги, писатель Александр Зорич, возмутился таким поступком, да и в целом реакция общественности была весьма неоднозначной. Еще больше подогрел ситуацию руководитель Nival Сергей Орловский, заявивший, что раз уж есть бесплатные игры, то электронные книги тем более должны раздаваться бесплатно. «Труд автора может быть оплачен другими способами без превращения книгоиздательского бизнеса в индустрию запугивания поклонников литературы», — пояснил он.

ЭКСКЛЮЗИВ

HAWKEN НА СВЯЗИ

Робоняшкены вторглись в Россию!

Меха-шутер **Hawken** приходит в Россию — зарубежный издатель начал сотрудничество с агентством **Kool Things**, которое займется маркетинговой стороной проекта на российских просторах. Да и в игровом магазине цены теперь указывают в рублях, вот только среди возможных методов оплаты по-прежнему присутствует одна лишь Visa. Как тут не помянуть добрым словом российских издателей (которых так любят ругать игроки), имеющих опыт работы с местными платежными системами. Чтобы узнать, в каком виде пришла к нам игра и что нам ждать от нее в будущем, мы побеседовали с одним из основателей **Adhesive Games**, креативным директором Hawken Кангом Ли. Вопрос этот весьма актуальный, так как за время своего существования концепция игры менялась не раз.

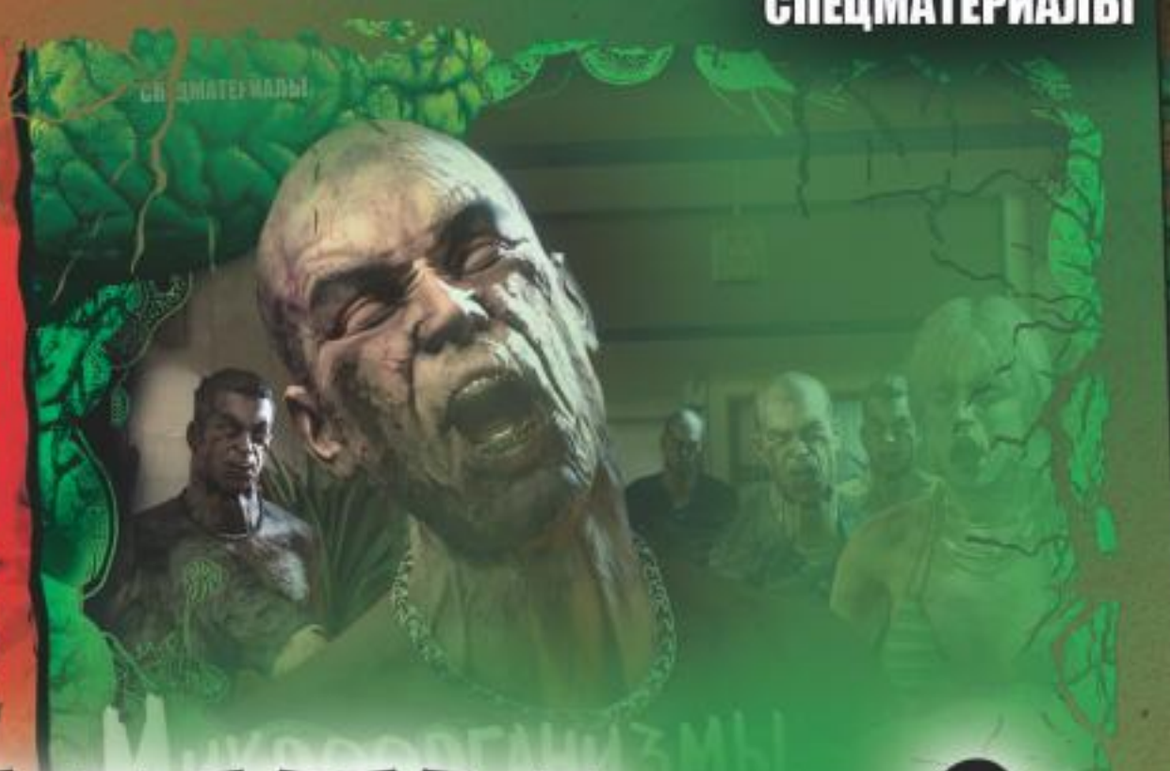
Сначала Hawken был маленьким инди-проектом, над которым работало четыре программиста и несколько художников. Поэтому руководство подумывало сделать небольшой загружаемый экшен для консолей. Затем решили отдать предпочтение ПК с его сервисом Steam, лояльно относящемуся к инди-студиям. Однако анонс принес приятный сюрприз: крутые ролики и интересный сеттинг вызвали большой интерес игроков, студия нашла издателя, получила дополнительное финансирование и решила превратить Hawken в полноценную бесплатную игру, с собственными серверами и большим количеством контента. За последний год штат Adhesive Games увеличился в три раза, и теперь здесь работает более 30 человек.

Концепция игры проста: совместить меха-сеттинг, где гигантские шагающие роботы разделывают друг дружку на запчасти, с динамикой стандартного шутера. В результате получилось нечто в духе бессмертных **Quake 3** или **Unreal Tournament**, только про роботов. «Я люблю больших мехов, люблю ощущать их вес. Еще подростком я много играл в **MechWarrior**, и мне нравился реализм игры. В то же время она была слишком медленной и неуклюжей. Так что мы совместили эту многотонную тяжесть и основательность MechWarrior со скоростью таких игр, как **Virtual On** и **Armored Core**. Также много вдохновения я почерпнул из аниме и фантастических фильмов восьмидесятых. В результате получилась смесь всего того, что я обожаю больше всего», — рассказывает Канг Ли.

Недавно начался открытый бета-тест, но это не значит, что общий облик игры уже сформирован, а дальше будет добавляться только новый контент: «Прежде чем объявить о релизе, мы хотим сделать очень-очень крутую игру. Игроков не должно ничего раздражать, они не должны путаться в интерфейсе и системе управления, не страдать от багов. В игре есть моменты, которыми мы по-настоящему гордимся, но в то же время многое все еще требует улучшения, а то и полной переделки с нуля», — признался нам Канг. Да, проблемы у игры есть. Контента пока немного — и это самый важный минус, плюс упомянутая выше ограниченность метода платежей. А ведь Hawken, как и любая бесплатная игра, требует оплаты: чтобы избежать десятка-двух часов начального гринда, лучше сразу купить нормального робота с обвесом, благо обойдется это удовольствие всего в пару десятков баксов. Как вариант, можно зайти на форум и поискать тему с промокодами на получение игровой валюты — разработчики регулярно выдают общедоступные коды в рамках разных акций.

В настоящий момент в работе находится множество новых роботов. Это стандартные двуногие машины, каждая из которых обладает уникальным стилем ведения боя. Однако в будущем разработчики подумывают ввести не просто новые типы, но совершенно новые классы машин, и не факт, что они будут иметь привычный вид «огромного боевого человекообразного робота». Также в игре появится система рейтингов игроков, чтобы любители посоревноваться могли выяснить, кто из них лучший. «Это будет лишь первый шаг в киберспортивном направлении. Нам бы хотелось, чтобы в Hawken было интересно не только играть, но и наблюдать со стороны. Уже сейчас небольшая группа энтузиастов проводит свои собственные турниры», — говорит Ли.

Когда в 2006 году собирали вопросы Путину, выяснилось, что больше всего жителей сети Интернет интересует, будут ли использоваться для охраны границ гигантские человекоподобные роботы.



ИГРЫ + НАУКА = ?

Что современная наука думает о мутантах, зомби, бессмертии, контроле разума и вирусах, которые вызывают чудовищные мутации за считанные дни

Павел Бажин, Алексей Макаренков

ЖАНР ФАНТАСТИКИ ПОЛОН ПАРАДОКСОВ. Люди хотят услышать интересную историю о том, чего не существует, но при этом требуют, чтобы абсолютно все в этой истории было им привычно и хорошо знакомо. Именно поэтому большинство инопланетян и прочих нелюдей — гуманоиды, звездные истребители часто летают со скоростью самолетов Второй мировой, а одежда и жилье жителей двадцать пятого века словно сошли со страниц журнала Hello Style.

Как только вымысел авторов теряет связь с реальностью, всем становится скучно. При упоминании каких-нибудь «хлопьев инверсированного времени, плескающихся в неевклидовой метрике пространства» читатель перестает видеть в голове события романа, телезритель перестает понимать происходящее на экране, а игроки отправляются на форум игры с риторическим вопросом «Что вы там курите?».

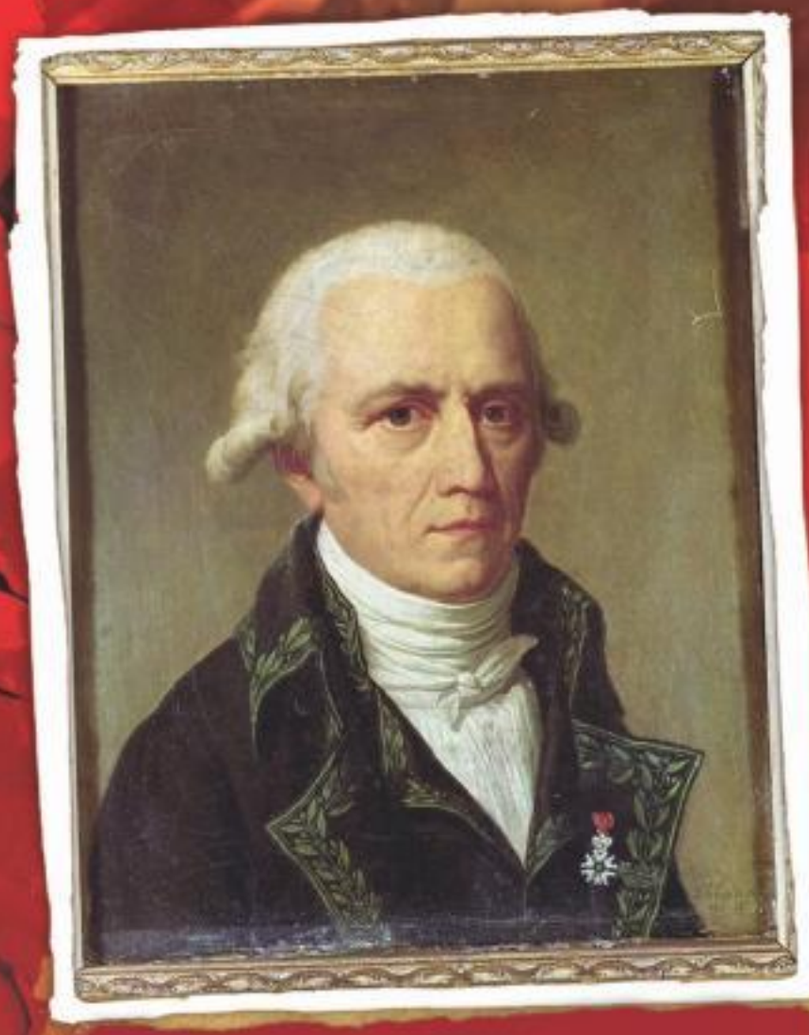
Ближе всего к реальности подошел жанр научной фантастики, который позволяет взглянуть на известные сегодня вещи в далекой перспективе. Сегодня мы вместе с вами проведем экскурс по некоторым игровым сеттингам (если где-то не упомянута ваша любимая игра, не удивляйтесь, мы не ставили перед собой задачу описать все игры, а выбирали самые, на наш взгляд, характерные) и взглянем на них с двух точек зрения — игровой и научной. Разберемся, где игры правдоподобны, где слегка преувеличивают, а где напрочь оторваны от реальности. Ведь всегда интересно взглянуть на один и тот же вопрос с разных сторон баррикад, разделяющих правду и вымысел.

Мнение специалиста

Поскольку большинство тем, затронутых в нашей сегодняшней статье, так или иначе связаны с биологией, мы с самого начала искали консультанта-биолога, который расскажет нам о научной стороне вопроса. Нужный человек долго не находился, несколько кандидатур пришлось отсеять — оказалось, что найти биолога, который мог бы объяснить сложные вещи простым языком, не так-то просто.

Но в итоге мы добились успеха. На наши вопросы про зомби, вирусы, микроорганизмы, паразитов и бессмертие ответил Алексей Владимирович Тихомиров — выпускник биологического факультета МГУ им. Ломоносова, лауреат грантов Правительства Москвы, премии ПНП «Образование» (Грант Президента), преподаватель факультета педагогического образования (ФПО) МГУ им. Ломоносова и школы №192, соросовский учитель.

Мутанты!



Известный французский биолог Жан Батист Ламарк. Собственно, слово «биология» придумал именно он.

*Еще в 1809 году Жан Батист Ламарк в своей книге «**Философия зоологии**» писал о трансмутациях особей под воздействием внешней среды. Первое художественное произведение, в котором упоминались мутанты, появилось в 1881 году и называлось «**Великий романс**» (The Great Romance). Автор его неизвестен, так как книга была напечатана под таинственным псевдонимом Обитатель.*

«Великий романс» был не просто великим — он был гениальным, намного опередившим свое время. Автор описывал приключения человека, попавшего из девятнадцатого века в 2143 год и обнаружившего, что все люди будущего мутировали в телепатов. Судя по всему, это первая книга, в которой был описан космический скафандр, воздушный шлюз, обсуждались проблемы высадки на астероид или вход в атмосферу планеты.

Супергероями не рождаются

Но сам термин «мутант» появился лишь в 1935 году стараниями голландского ученого Гуго де Фриза, и произошло это как нельзя вовремя. Очень скоро началась Вторая мировая война, и весь мир почувствовал на себе силу жуткого мутагена, открытого человеком, — радиации. После победы над Японией и атомной бомбардировки Хиросимы и Нагасаки в США начался атомный бум: глянцевые журналы показывали американцам прекрасный мир атомного будущего, в котором все будут ездить на атомных автомобилях, летать на атомных самолетах и жить в домах с персональной атомной электростанцией.

Именно тогда страницы комиксов заполонили мутанты, радиоактивные супергерои и суперзлодеи. Все, чего прежние герои добивались путем невероятных усилий или, скажем, получали в наследство от инопланетных предков, — теперь стало доступным всем и каждому. Мутантам не надо было рождаться на Криптоне и путешествовать сквозь вселенную, чтобы получить пропуск в высшую лигу, не нужно было терять родителей и семь лет учить боевые искусства, чтобы бегать потом по крышам в черном плаще и маске летучей мыши.

Все стало проще. Цапнул за ляжку радиоактивный паучок — и все, карьера сделана. Это позволяло читателям комиксов отождествлять себя со своими кумирами, что и стало залогом бума популярности супергероических мутантов, который не утихает и по сей день. Изменилась и психология супергероев. Если раньше они были брутальными мужиками с твердой жизненной позицией, то теперь героями зачастую становились одинокие подростки, со всеми их комплексами и проблемами переходного периода. На смену суровому детективу Дику Трейси, мстителю-одиночке Бэтмену и патриоту Капитану Америке пришли урожденные дети-мутанты из Людей Икс, надышавшийся паров тяжелой воды студент-мутант Флэш и, конечно же, покусанный мутант-неудачник Спайдермен. Хотя старая гвардия так и не сдалась, потому что образ настоящего мужчины, за которым весь мир как за каменной стеной, будет востребован всегда.

Когда начался расцвет компьютерных игр, мутанты без всяких проблем перекочевали и в них — игр про мутантов сотни, только с участием Людей Икс несколько десятков. Довольно сложно сказать, какая именно игра с мутантами была первой, потому что само определение «мутант» довольно расплывчато. Но мы рискнем сделать ставку на **Communist Mutants from**

Бэтмен от студии Rocksteady сумел забороть всех мутантов, показав, кто в доме хозяин. Ближайший конкурент, серия игр о Человеке-пауке, даже близко не подобралась к его успеху.

Каноничный супермутант Маркус. Таким он был, пока его не изуродовали в Fallout 3.

Обложка игры «Коммунистические мутанты из космоса». Большой синий стикер прикрывает руку, держащую бутылку, но это не водка, а всего лишь «коктейль Молотова».

Space («**Коммунистические мутанты из космоса**»), вышедшую в 1982 году на Atari 2600. А значит, совсем недавно был тридцатилетний юбилей появления первого игрового мутанта.

Игра интересна еще и тем, что ее сюжет — это развесистая клюква с сахаром, трэш и угар в одном флаконе. В игре разработчики предлагали остановить вторжение инопланетных коммунистов с планеты Русски (Rooskee). Пришельцами управляла Родина-мать (Mother Creature), которая становилась сумасшедшей под действием радиоактивной водки. Звучит, конечно, настолько же увлекательно, насколько и аполитично, но на деле игра была банальнейшим клоном популярной в то время аркады **Space Invaders**. В том же году вышла и первая игра про Человека-паука, и армия мутантов начала осваивать новые территории.

Мы такие разные

К комиксах мутации были легким и относительно (очень относительно) реалистичным способом дать суперспособности любому школьнику, приводя в восторг аудиторию. Зато в играх персонажи комиксов не сделали карьеры — винить в этом стоит не супергероев, а низкое качество самих игр. Действительно крутые проекты по комиксам встречаются нечасто: блистательный Бэтмен и компания в исполнении студии Rocksteady, условно-популярный The Darkness, а вот серия о Человеке-пауке уже во многом им уступает.

При этом мутанты в играх прижились, да еще как! Во-первых, из всех монстров по реалистичности с мутантами могли соперничать разве что самые современные разновидности зомби, которые изображаются жертвами неких вирусов или бактерий. Во-вторых, мутанты являются единственными кандидатами в монстры для постъядерного сеттинга и большей части постапокалиптики. А ведь эти темы уже четверть столетия пользуются у игроков огромной популярностью. В-третьих, образ зомби не дает достаточной свободы для фантазии: это, в сущности, человек, но с измененной психикой и физиологией. Мутантов же можно делать какими угодно — десятиметрового роста, с двумя головами, с костяными руками-лезвиями и другими жуткими «причиндалами».

Не стоит забывать и о юридических формальностях. Игры, в которых нужно стрелять в людей, часто получают более высокий возрастной ценз, а в некоторых странах, например Германии, их подвергают жесточайшей цензуре. Зато к убийству фантастических существ рейтинговые агентства относятся более терпимо.

Теория мутагена

В первой половине восьмидесятых балом правили мутанты из комиксов, но скоро разработчики поняли, что вариант это далеко не единственный. В 1987 году команда Брайана Фарго создает первую постъядерную ролевую игру **Wasteland**, выпустив в радиоактивные пустоши стада зеленокожих мутантов.

Разработчикам Wasteland радиация показалась слишком слабым объяснением для появления могучих монстров. В реальности добиться появления полезных мутаций с помощью радиации практически невозможно, поэтому спустя десять лет, при создании **Fallout**, команда использовала куда более убедительное объяснение: большинство мутаций в игре вызвал мутагенный вирус FEV, созданный для проведения военных генетических экспериментов по выведению породы суперсолдат. В результате экспериментов появились супермутанты и монстры Death Claws, а во время войны вырвавший-

Когда-то слово «мутант» у отечественных игроков стойко ассоциировалось с названием S.T.A.L.K.E.R. На скриншоте снорк — монстр, дизайн которого предложил один из фанатов игры.

С помощью мутантов разработчики BioShock протащили сквозь цензуру одно из главных табу всей игровой индустрии — возможность убийства детей, от чего обычно шарахаются создатели даже самых отмороженных экшенов.

Для постъядерного сеттинга мутанты подходят идеально: масса мутагенных факторов, смена нескольких поколений, все строго по учебнику.

ся на волю вирус (совместно с радиацией) породил несколько менее жуткие и опасные мутации множества других видов.

Разработчики обожают штампы, но некоторым все-таки удавалось придумать достаточно оригинальные сюжеты. Так, например, в **BioShock** мутанты представлены в образе наркоманов, по доброй воле обрекших себя на жалкое существование. Всем социальным работникам с их плакатами «Скажи наркотикам нет!» стоило бы поучиться у Левина, как надо наставлять молодежь на путь истинный. После нескольких часов отстрела деградировавших сплайсеров и истории о том, как адам разрушил подводную утопию, начинаешь в высшей степени подозрительно относиться ко всем горизонторасширяющим глюкогенам.

Еще один условно-оригинальный тип мутации есть в стратегии **Command & Conquer** — там за появление Забытых отвечает токсическое воздействие инопланетного минерала тиберия. По сути, та же радиация, но более таинственная, а значит, можно придумать любые последствия без риска впасть в антинаучную ересь.

Родившись в жанре научной фантастики, мутанты быстро заселили мистические и другие околонаучные сеттинги. Например, во вселенной **Warhammer 40 000** мутантов хватит на небольшой зоопарк: здесь и мутации под воздействием Варпа и Великих богов Хаоса, генетические эксперименты имперцев, радиационные и химические мутации на пришедших в упадок планетах. Целую диссертацию писать можно.

Что думает наука?

В играх мутации чаще всего объясняют воздействием вирусов, бактерий и паразитов. При этом из всей этой троицы по-настоящему сильными мутагенными факторами обладают лишь вирусы. Разработчиков это не заботит — главное, чтобы конечный результат пострашнее выглядел. Конечно, если хорошенько подумать, найти объяснение можно: так, например, паразиты и бактерии могут выделять мутагенные химические вещества или создавать особые физические условия для возникновения мутаций (к примеру, повышенная температура тела). И все-таки проблема остается, так как очень многие игровые мутанты, как бы разработчики ни объясняли их появление, мутантами просто не являются.

Дело в том, что мутации не происходят мгновенно. Их скорость зависит от сложности организма, жизненного цикла. Быстрее всех мутируют вироиды — простейшие болезнетворные организмы, поражающие растения. Вироиды настолько просты и обладают настолько бесхитростным процессом размножения, что мутируют практически постоянно. Даже простейшие РНК-вирусы, которых до недавнего времени считали рекор-

дсменами, выжить с такой скоростью мутаций просто не могут. Что уж говорить о таких сложных и долгоживущих организмах, как люди. Возможны наследственные мутации, мутации при поражении яйцеклеток, но если у человека после облучения третья нога вырастает — это уже фантастика.

Если же речь идет о мгновенных мутациях, когда человек вдруг превращается в огромное, покрытое слизью и очень агрессивно настроенное существо, то это не мутация. Возьмем для примера **Dead Space**, где инопланетные бактерии превращали трупы умерших людей в некроморфов при помощи рекомбинации ДНК мертвых тканей. Оставим адекватность употребления терминологии на совести авторов, но отметим, что некроморфы — это не изменившиеся люди. Это новые организмы, использующие людей (иногда нескольких сразу) в качестве строительного материала, поэтому и мутантами их назвать нельзя.

Та же история и с «мутантами» из **The Last of Us**, о которых мы подробно расскажем чуть ниже. Похоже, человек тут выступает в роли носителя колонии грибков, но не подвергается мутагенному воздействию. Выглядит страшно? Да, но страшный вид — это не признак мутанта. ■

Леонардо смотрит на ваши рассуждения о вероятности положительных мутаций очень неодобрительно.

Мнение специалиста

В играх очень часто показывают мутантов с двумя головами, с кучей дополнительных конечностей. Это могут быть люди, коровы, какие-то другие млекопитающие. Причем это не просто какие-то единичные экземпляры, а часто целые виды. Причиной возникновения часто называются вирусы и радиация. Насколько описанная ситуация вообще возможна?

Вообще-то мутации — дело обычное. Мутацией называют любое изменение генетической информации. Происходит это обычно в процессе копирования этой информации при делении клетки. Мутация отдельного гена — большая редкость, но поскольку генов этих очень много, то каждый ребенок имеет в среднем 200 измененных, то есть мутантных генов.

Так что все мы мутанты. Обычно это мелкие изменения. Появление лишних конечностей, рогов, крыльев, голов и прочих крупных деталей требует серьезной перестройки организма и, соответственно, многих одновременных мутаций. Такие крупные изменения, как правило, нарушают равновесие в организме и несовместимы с жизнью.

Тут напрашивается аналогия с попыткой сделать из паровоза самолет. Возможно и появление новых видов в результате одной мутации, но такие виды очень похожи на исходные. Возникают мутации по разным причинам. Это может быть химическое и радиационное воздействие, ультрафиолетовое облучение и случайная ошибка из-за теплового движения. Вирусы могут переносить кусочки хромосом из других организмов и тоже приводить к мутациям.

Можно ли как-то быстро получить направленную сложную мутацию?

С направленностью мутаций все сложно. Мы можем изменить определенным образом участок молекулы ДНК, но не можем сказать, к чему это приведет, как проявится в строении организма. Можно встроить в геном чужеродный ген, но даже для простых бактерий нельзя однозначно предсказать, как это будет работать, а что говорить о сложно регулируемых генетических аппаратах многоклеточных растений или животных. Хотя кое-каких успехов в геномодификации современная наука уже достигла.

А так, чтобы она стала постоянной у потомства?

Всякое изменение в геноме, если оно не нарушает резко процессы жизнедеятельности у его обладателя, передается потомству.

Если представить себе, что радиационный фон на поверхности земли везде сильно возрастет, то как это повлияет на человека, прочую фауну и флору?

Это приведет к массовому вымиранию сложных организмов, поскольку нарушит процессы деления клеток, роста и развития. Даже незначительное увеличение фона приводит к увеличению частоты раковых заболеваний и прочим неприятностям со здоровьем.

Традиционно считается, что мутация — это плохо, но так ли это на самом деле?

Мутация — это ошибка. Какова вероятность, что опечатка сделает текст лучше, приведет к появлению нового слова и нового смысла? Так и в генетических текстах. Но появляются и новые слова в языке, и новые виды организмов в природе. Без мутаций невозможно развитие жизни. Кстати, даже развитие иммунного ответа и выработка строго специфических антител невозможна без изменения генетического материала (то есть без мутаций) у лимфоцитов.

Все знают, что мутации вызывают радиация и вирусы. Это заезженные у разработчиков игр штампы. А бывают какие-то нестандартные причины, про которые мало кто догадывается?

Повторюсь, что при копировании информации невозможно обойтись без ошибок. Можно сказать, что мутации могут возникать без внешних воздействий, спонтанно. Любое воздействие, способное повредить гигантские молекулы ДНК, может вызвать мутацию. Это могут быть различные химические вещества, такие как колхицин и нафталин, ультрафиолет и даже ультразвук определенной интенсивности. Вполне возможно возникновение мутаций под действием различных веществ, выделяемых бактериями, грибами, растениями и даже круглыми червями.

Микроорганизмы, зомби и паразиты

Человек никогда не остается в одиночестве. Компанию ему составляют порядка ста триллионов микроорганизмов — вирусов, бактерий и разнообразных паразитов. То есть на каждом из нас — царе природы, вершине эволюции — проживает целая цивилизация с населением, в несколько десятков тысяч раз превышающим все человеческое население земного шара.

Но иногда наши маленькие друзья начинают вести себя плохо — не заботятся об экологии, бездумно разбазаривают природные ресурсы. И тогда «планета», на которой они проживают, — наше тело — дает сбой и устраивает шалунам тотальный геноцид в виде атаки системы иммунитета или действия лекарств.

Чувствуете себя заболевшим, головка бо-бо, во рту кака? Если вы герой какой-нибудь игры, то наверняка заразились смертельным вирусом и совсем скоро спасете мир. Если же вы обычный человек, считайте, что вам повезло: это грипп или, в крайнем случае, лихорадка Эбола.

Придумать разумных паразитов — много ума не надо.
А вот японцы в очередной раз учудили. В экшене Parasite Eve войной на людей пошли митохондрии! А ведь это даже не организмы, а всего лишь части клеток.

Кошмар под микроскопом

Несмотря на огромные перспективы, вирусы и компания так бы и оставались на задворках игропрома, если бы не одно «но». Зомби! Игр с инфекциями, но без зомби — немного. Игр с инфекциями и зомби — тысячи. Когда-то давно зомби воспринимались как мистические существа, призванные к жизни религиозными обрядами.

Однако мистических существ и без зомби хватает. Революцию в «зомбологии» совершил культовый американский режиссер Джордж Ромеро, снявший «**Ночь живых мертвецов**». Там он изобразил зомби не исчадиями ада, а жертвами несчастного случая, которых надо, конечно, уничтожать, но очень сложно ненавидеть, ведь на их месте мог бы оказаться любой.

После Ромеро зомби начали массовое переселение из мистики в научную фантастику, дав микроорганизмам вторую жизнь. Эпидемия волчанки? Фу, как скучно. Эпидемия зомби-вируса? Продано!

Сделано в Зомбиленде

Причины популярности зомби, казалось бы, должны быть те же, что и у мутантов. При этом у мутантов — масса плюсов. Так почему же зомби по популярности делают мутантов одной левой? На самом деле сравнивать мутантов и зомби — то же самое, что сравнивать PC и Apple. Зомби — это стильно. Зомби — это тренд. Зомби —

В Spore игроку приходится начинать игру в виде простейшего одноклеточного организма. Сначала надо прокачать хвост, затем лапы, потом и до усов дело дойдет. А вот мозги, как доказано эволюцией, иметь необязательно. Все равно их зомби сожрут.

это молодежно и модно! Они могут хрипеть полуистлевшим горлом слово «МОЗГИ-И-И-И»! Да, мутанты для разработчиков практичнее и удобнее, можно придумать интересный дизайн, есть простор для творчества, легко обойти приевшиеся игрокам штампы. Но зомби сильны тем, что им наплевать и на штампы, и на творческий подход. Чем ближе к канону, тем лучше. Руки вперед, шаркающая походка. МОЗГИ-И-И!!!

Плюс людям нравится чувствовать себя особенными. Признайтесь, и вам порой казалось, что вы живете посреди Зомбиленда: все эти толпы людей с пустыми глазами, идущих непонятно куда и непонятно зачем. Чувство отчужденности и одиночества посреди огромного мегаполиса. Сценаристы давно это подметили и бессовестно используют в корыстных целях. И не стоит забывать про двойные стандарты. Если вы сделали трэшевую игру с мутантами, то вы плохой разработчик. Если вы сделали трэшевую игру с зомби — вы бунтарь, автор острой социальной сатиры на современное общество потребления, в котором люди добровольно обрекают себя на нищету духа и жизнь по плану в обмен на горстку материальных ценностей. Это уже не трэш, это стилизация под B-movie!

Все это вылилось в настоящий бум зомби-игр. К счастью, большая их часть нас не интересует, а то бы мы тут с вами долго просидели. В последние несколько лет даже термин появился — зомби-мод, и, если его нет, это записывают игре в минус, а над разработчиками чуть ли что не смеются и не тыкают в них пальцем.

Укуси меня нежно

Зомби даже в довольно хардкорный автосимулятор **DiRT 3** умудрились запихать! Правда, в роли зомби выступает машина, которой нужно инфицировать других участников гонки. Но лишь потому, что производители автомобилей запретили разработчикам добавлять в игру настоящих зомби, которых можно было бы давить колесами. Сказали, мол, мы за безопасное вождение, за соблюдение прав зомби и за гуманное отношение к умершим.

Насколько зомби реальны — большой вопрос. Вполне вероятно, что прообразом мифических ходячих мертвецов послужили... реальные зомби. Породивший их культ вуду — нечто большее, чем набор обрядов и суеверий. Современные исследователи считают, что шаманы действительно обладали технологией, позволяющей оживлять умерших и превращать их в послушных рабов. Для этого они применяли природный нервнопаралитический яд тетродотоксин, который вырабатывают некоторые рыбы семейства тетроодонтов (к этому семейству относятся и знаменитые рыбы фугу). В малых дозах он действует как наркотик, может вызывать приятные ощущения. Именно поэтому рыбу фугу считают деликатесом, хотя от передозировки ее ядом ежегодно в морг отправляются сотни людей. Этакая узаконенная наркомания.

Но есть и промежуточная стадия. Если дать человеку дозу чуть меньше смертельной, он впадет в кому, которую можно принять за смерть. Затем он приходит в себя — вот вам и воскрешение из мертвых. С зомбированием дело обстоит сложнее. Одни считают, что недостаток кислорода от долгого пребывания в могиле повреждал мозг человека, в результате чего он терял память и способность ясно мыслить. Другие считают, что, кроме тетродотоксина, шаманы применяли и другие, не известные науке

Кто на свете всех страшней?

Собирая информацию о зомби, вирусах и бактериях, изменяющих тела людей, мы невольно задумались, а какие монстры в играх самые страшные. В нашем личном конкурсе на звание самого страшного монстра уверенно побеждают некроморфы из **Dead Space**, которые далеко обогнали радиоактивных мутантов, вирусных зомби из **Resident Evil** и даже грибковых монстров из The Last of Us. Причем, даже если вам некроморфы кажутся не очень страшными, возможно, вы измените свое мнение, когда узнаете вот что.

Оказывается, для поиска вдохновения разработчики просматривали множество кровавых фотографий изувеченных трупов. «Это звучит ужасно, но нам пришлось изучать фотографии жертв автомобильных катастроф, военных конфликтов и другие подобные вещи. Мы просто хотели узнать, как это выглядит на самом деле, ведь нам надо было изобразить в игре максимально реалистичные сцены кровавой резни. Нужно было, чтобы игрок поверил в игру. Добиться этого очень трудно, потому что в играх даже самые кровавые и жестокие сцены часто выглядят дешево и нереалистично», — рассказал после выхода первой части игры ее исполнительный продюсер Глен Шофилд.

Создателям The Last of Us настолько понравились придуманные ими монстры, что они сделали для себя бюстик одного такого «грибоедова» в натуральную величину.

Страшный вид — это не признак мутанта, как в играх, так и в реальности. Вот, например, лапочка-мутантка из экшена X-Men Destiny.

средства. Третьи доказывают, что дело в психологии: уверовав в свою смерть, религиозные люди легко могли попасть под психологическое влияние шамана. В поддержку этой теории говорит то, что грамотные и просвещенные люди, выйдя из тетродотоксиновой комы, расстройствами психики не страдают. Хотя, возможно, за них просто не брался умелый шаман... Ведь все это предположения, точный рецепт изготовления зомби неизвестен до сих пор.

Классические зомби, то есть ожившие мертвецы, с точки зрения науки являются бредом. Тем не менее вирусные зомби предстают совсем в другом свете. Доказано, что вирусы могут вызывать расстройство поведения. Яркий пример тому — бешенство. Название этой болезни стало воистину нарицательным. Больные бешенством, особенно животные, становятся очень агрессивными и нападают на всех без всякой причины.

Другой пример — феохромоцитома, опухоль надпочечников, которая может провоцировать выбросы норадреналина, вызывающего вспышки ярости и увеличивающего мускульную силу больного. Поэтому в теории вирус действительно может превратить человека в кровожадное существо с сумеречным сознанием, живущим лишь кровожадными инстинктами.

Правда, чистых вирусных зомби, как в фильме «28 дней спустя», в играх почти не встречается. Гораздо больше разработчики любят делать из зомби монстров, полуистлевших мертвецов, которые, разумеется, не так реалистичны, зато выглядят куда как ~~симпатичнее~~ страшнее.

А паразиты никогда!

Вирусы, конечно, сильны и могучи, вот только с интеллектом у них беда — природа не наградила их даже зачатками мозга. В реальности вирусы, как правило, не умеют мирно уживаться с другими существами. Бывают исключения, но редко. Например, некоторые осы с помощью вирусов наделяют свой яд уникальной способностью подавлять иммунитет жертвы. Это позволяет осе отложить свои яйца в тело живой гусеницы, не опасаясь за здоровье потомства. Но чаще, проникая в организм, вирусы начинают вести бескомпромиссную борьбу не на жизнь, а на смерть, и в результате либо гибнет сам вирус, либо же он одолевает иммунную систему и уничтожает организм хозяина. Так что ситуация, когда вирус проникает в жертву и не убивает ее, а наделяет новыми способностями, хоть и возможна, но очень маловероятна.

Однако есть еще один вид болезнетворных организмов, которые лишены недостатков вирусов. Это паразиты. Мозгов у них тоже немного, они не читают Мураками и не обсуждают проблемы квантовой физики. Зато большинство известных паразитов отлично умеют уживаться со своими хозяевами, потому что понимают — умрет хозяин, умрут и они. Есть, конечно, и другие. Та же оса, откладывающая яйца в тело гусеницы, действует ровно по тем же принципам, что и Чужой, откладывающий личинку в тело человека. Паразиты могут нарушать и изменять работу всего организма — рычагов воздействия на организм у них не меньше, чем у вирусов, разве что генные мутации им не по зубам.

И главное — ничто не мешает природе наделить паразита разумом. Далеко не все знают, что зерги из стратегии **StarCraft** не всегда были страшными чудовищами, пожирающими на завтрак космодесант вместе с бронекостюмами. Изначально зерги были расой безвредных паразитов, пока Ксел'Нага, обиженные на неблагодарных протоссов, не начали в добровольно-принудительном порядке проводить над ними генетические эксперименты. Мутировавшие зерги смогли внедряться в организмы любой расы, полностью перестраивая генетическую структуру хозяина и подчиняя себе его сознание. Затем улей и сам начал создавать существ, комбинируя собранный генетический материал. Кстати, похожую идею использовали создатели **Halo**, их Потоп (Flood) тоже не что иное, как армия паразитов, захватывающих тела людей и нелюдей и превращающих их в членов улья.

С точки зрения науки такие манипуляции возможны не только в теории, но и на практике. Бактерии вольбахии заразили уже 20% насекомых и продолжают осваивать все новых и новых носителей. Вольбахия имеет очень разборчивый вкус. Она может передаваться только от мамы к детенышу, а потому предпочитает селиться только в женских особях. Самцы же ей ни к чему. Поэтому с зараженными вольбахиями насекомыми происходят страшные вещи: самки перестают рожать самцов, а если самец и зачался, то он не доживает до рождения. Доходит до того, что вольбахии умеют превращать самцов некоторых насекомых в самок.

У некоторых видов ос вольбахии уничтожили вообще всех самцов. При этом вид не исчез, так как бактерия перевела самок на новый тип размножения посредством партеногенеза. Даже если вылечить этих ос, к нормальной жизни они уже никогда не вернутся. Ученые до сих пор не разгадали всех механизмов, используемых вольбахией для быстрой насильственной мутации своих жертв. Она умеет в буквальном смысле «насиловать» клетки хозяина (именно что в буквальном: в процессе впрыскивания в клетки особых белков-регуляторов вольбахия использует модифицированный аппарат для размножения), управляя их развитием и эволюцией всего вида.

Грибница внутри меня

Довольно оригинальный подход использовала студия **Naughty Dog**. Устав от приключений Натана Дрейка, часть студии уговорила руководство начать новый проект — экшен **The Last of Us**. В качестве возбудителей эпидемии выступают... грибки-паразиты. Попав в тело человека, они быстро размножаются, меняя внешний вид и поведение заразившегося. Скоро человек превращается в монстра, у которого из головы прорастает целая колония грибков в виде разноцветных кораллов.

Самое большое лекарство от эпидемии было придумано в шутере Halo: гигантские кольца радиусом в 8000 километров были призваны сдерживать распространение Потопа.

Самое страшное, что такие «монстры» имеют аналоги в реальной жизни, только место человека занимают гусеницы, муравьи и мухи. Творческий директор игры Нейла Дракман рассказал, что его поразил выпуск передачи «Планета Земля» о муравьях, зараженных спорами гриба кордицепса. Неразумный грибок каким-то образом менял поведение муравья — тот бросал родичей и отправлялся в свое последнее путешествие, навстречу неизбежному концу. Рано или поздно растущий внутри насекомого грибок убивал своего хозяина и прорастал наружу, питаясь соками тела. А чтобы трупик жертвы преждевременно не протух, выделяемый кордицепсом природный антибиотик кордицепин надежно консервировал ткани, превращая тело насекомого в некое подобие мумии. Жуткое зрелище.

Если вы считаете этот случай чем-то из ряда вон выходящим, то зря. Очень может быть, что и вашим поведением управляете не только вы, но и маленькие существа, живущие внутри вас. Ученым давно известна токсоплазма, весьма широко распространенный вид простейших паразитов. Их основными хозяевами являются кошки, в чьих желудках они живут и размножаются. А на новое место они переносятся с помощью фекалий. К сожалению для паразита, кошки не любят есть фекалии, предпочитая им рыбку и молочко. Поэтому паразит вынужден подолгу жить в самых неожиданных местах — то в крысах, то в птицах, а порой и до людей добирается, благо те тоже чистоплотностью не отличаются и часто тащат в рот всякую немытую гадость. А паразит тем временем скучает по кошке!

И вот эта маленькая зараза приспособилась выделять вещество, которое лишает мышей и крыс страха перед хищниками, запах кошки перестает их раздражать, а запах кошачьей мочи так и вовсе начинает оказывать притягивающее действие. Зараженные мышки буквально сами идут в лапы врагу, тот их съедает — и довольный паразит попадает прямо по месту назначения, то есть кошке в желудок, где начинает размножаться.

Сейчас ученые изучают, как токсоплазма влияет на поведение людей. Выделяемое паразитом вещество дофамин считается «дрессировщиком мозга»: вызывая чувство удовольствия, это вещество играет важнейшую роль в обучении и стимуляции. Чешский биолог Ярослав Флегр утверждает, что у больного токсоплазмозом шанс попасть в автомобильную аварию в два раза выше, чем у здоровых людей. Ну а наш вывод из всего сказанного очень простой: использование паразитов, пожалуй, самый реалистичный из всех фантастических способов создания монстра. ■

Мнение специалиста

В играх люди часто становятся зомби в результате заражения вирусной или бактериальной инфекцией. Существуют ли какие-то микроорганизмы, которые настолько изменяют поведение человека, что он может стать похожим на зомби?

В настоящее время словом «зомби» часто называют человека, который под внешним воздействием теряет способность самостоятельно мыслить и действовать. Говорят о зомбировании с использованием современных методов — социального программирования, рекламы, формирования общественного мнения, различных психотехник. В фантастических произведениях слово «зомби» обычно используется как синоним «ожившего трупа».

Если зомби — это действующий автоматически, без эмоций и размышлений человек, подчиняющийся только инстинкту или заложенной ранее программе, то это вполне может быть результатом болезни, затрагивающей определенные отделы мозга. А причиной болезни вполне могут быть микроорганизмы.

Подобное поведение может быть результатом лоботомии или алкоголизма. При нарушении функционирования лобных долей коры больших полушарий формируется синдром лобной доли. Он проявляется в снижении самоконтроля, способности прогнозировать ситуацию и творческой активности. Нарушается концентрация внимания. Проявления этого синдрома могут быть связаны с утратой желаний и инициативы, апатией. Такой человек легко управляется внешними приказами, подчиняется чужой воле.

Можно ли представить себе в реальной жизни настоящего зомби? То есть умершего человека, который по каким-то причинам передвигается и пытается кого-то сожрать?

Реального зомби представить себе в нормальной жизни невозможно. Умер — значит умер. Функции мозга, в том числе и управление сложным движением, равновесием при ходьбе, не работают, так что ни ходить, ни есть такое чудо не может. Хотя курица умудряется некоторое расстояние пробегать без головы — это факт, но там задействованы стволовые структуры, которые после отделения основной части головного мозга могут непродолжительное время функционировать автономно.

Зомби уродливы. Какие микроорганизмы способы максимально видоизменять внешность человека? Как это может выглядеть и почему происходит?

Существуют многочисленные болезни, затрагивающие кожу и подкожную соединительную ткань, — например, лейшманиоз и проказа. Сильно изменить внешность могут даже бородавки, причиной возникновения которых может быть вирус. «Симпатично» выглядят некоторые грибковые поражения.

Из школьной программы все знают про кишечных паразитов, кто-то слышал про ришту. А какие еще страшные паразиты могут жить в нашем теле и в каких его частях?

Паразитов и мест для них в нашем теле много. Малярийный плазмодий живет в клетках печени и крови. Нитчатка Банкрофта (Wuchereria bancrofti), небольшой круглый червь, поселяясь в кровеносных и лимфатических сосудах, вызывает у человека вухерериоз («слоновую болезнь» — элефантиазис). Трихинелла выедает мышечные волокна и образует на их месте капсулы. Эхинококк, известный со времен Гиппократа, может образовывать медленно растущие пузыри, достигающие размера нескольких десятков сантиметров, в легких, печени и даже в мозгу. Личинки вольфартиевой мухи и некоторых оводов могут жить в пазухах носа, в желудке, в полостях тела и под кожей.

Контроль разума

Тема управления мыслями таит для сценаристов массу возможностей: в одну секунду можно превратить друга во врага, обратить прикрывающееся вежливыми улыбками общество в толпу разъяренных линчевателей, можно заставить человека потерять доверие даже к самому себе. Это очень близкие и понятные игрокам ситуации, ведь они происходят в нашей жизни сплошь и рядом без всякой фантастики и «мозговых излучателей».

Наверняка все проходили через ситуацию, когда хорошо знакомый человек вдруг скидывал свою маску и показывал свою истинную сущность, когда умные и адекватные люди поддавались безумству толпы и когда правила и моральные устои начинали руководить нашим поведением куда эффективнее, чем мы сами. Давайте посмотрим, как сумели раскрыть эту тему разработчики игр.

Шапочка из фольги

Тема контроля сознания использовалась в самой первой в мире игре с киберпанковским сюжетом. Вышедший в 1984 году **Psychic City** стал первой jRPG, отказавшейся от фэнтезийной тематики в угоду твердого научно-фантастического сеттинга: в XXI веке некий юноша просыпается в мире, уничтоженном Третьей мировой войной. Он ничего не помнит, но обнаруживает, что обладает парапсихологическими способностями. А главным злодеем, как выясняется в конце, является суперкомпьютер, контролирующий разум жителей целого города.

В 1990-х тема контроля разума отметилась сразу в нескольких десятках игр. Перечислим только, на наш взгляд, лучшие. В знаменитом **Syndicate** Питера Молиньё корпорация контролировала сознание граждан с помощью чипа виртуальной реальности. **Final Fantasy VI** начинается с того, что девушка-эспер Терра Брэнфорд освобождается от контролирующего разум устройства, из-за которого половину жизни провела в качестве рабыни Империи. В **X-COM: UFO Defense** контроль разума является самой мощной и полезной технологией пришельцев. В **Oddworld: Abe's Oddysee** добряк Эйб с помощью медитации может управлять поведением слигов. Слабак и задохлик Псайко Мэнтис из **Metal Gear Solid** имеет настолько мощный разум, что может с его помощью левитировать и подчинять себе сознание других людей. Не говоря уж о StarCraft, который мы сегодня уже вспоминали, — там на контроле разума держится вся раса зергов.

Ухвати меня за извилину

Кажется, что тема живет и процветает, вот только при ближайшем рассмотрении выясняется, что мало кто из разработчиков сумел полностью раскрыть невероятные возможности этого сеттинга. Большинство сценаристов прибегает к вмешательству в разум лишь для оригинального поворота сюжета, но опасается посвящать этой теме всю игру. А ведь могло бы получиться просто потрясающе: тайны, заговоры, недоверие ко всем и каждому, абсолютная власть тоталитарного общества!

Разве что в последние месяцы XX века игровая индустрия порадовала нас неплохой реализацией этой золотой темы. Стратегия **Command & Conquer: Red Alert 2** воплотила тайные страхи всего цивилизованного человечества (хотя последние исследования ученых доказали, что США — это еще не все цивилизованное человечество): советские психоники-диверсанты тайно проникают на территорию США, нейтрализовав оборону и обезопасив СССР от ядерного удара. После этого краснозвездные дирижабли и специально обученные медведи с балалайками начинают устанавливать на родине демократии (хотя на самом деле демократию придумали чуть раньше американцев) собственные порядки. Но вскоре выясняется, что за действиями советского руководства маячит тень «серого кардинала» Юрия, с помощью пси-технологий подчинившего себе всю правящую верхушку страны.

В шутере F.E.A.R. Пакстон Феттел мог контролировать целую армию клонов, но ему это не помогло. Пуля в голову — и все, увидимся в следующей части.

Syndicate: зачем тратить на врага пулю, если можно просто отдать приказ покончить с собой?

Игра получилась отличной, только к началу XXI века тема «красной угрозы», «большого брата» и тотальной слежки стала неактуальной. Просто потому, что эти страхи стали правдой и вошли в нашу повседневную жизнь. Даже самые завзятые параноики перестали бояться того, что государство тайно превращает своих жителей в послушных зомби, — любой телевизор делает из людей зомби не хуже пси-излучателя. А грамотный хакер, изучив журнал браузера, может узнать о человеке не меньше, чем мифический телепат.

Тема заглохла, лишь изредка проскальзывая то там, то здесь. Контроллер из **S.T.A.L.K.E.R.**, телепат Феррел из **F.E.A.R.**, двухтысячелетний жрец майя из **Fahrenheit**. Действительно уникальные вещи попадаются крайне редко: например, культовая адвенчура Шейфера **Psychonauts** подняла тему проникновения в сознание человека как в виртуальную реальность. Авторы дали понять, что вмешательство в мозг не менее реально, чем удар битой по затылку. Разгуливая по чужим мозгам, можно делать добрые дела — к примеру, вылечить больного от душевного расстройства. Но так же легко можно украсть все тайные секреты, а то и вовсе лишить человека личности.

Впрочем, любителям «мозговыносительного» сеттинга не стоит горевать по прошлому. Мода на игры 1990-х возвращается. В прошлом году вышли обновленные **Syndicate** и **XCOM**. Возрождается мода на киберпанк, где тема контроля разума всегда была нарасхват: в подтверждение этих слов чуть дальше в журнале вы можете прочитать материалы по находящимся на ранних стадиях разработки играм **CyberPunk 2077** от CD Project и **Watch Dogs** от Ubisoft. Так что еще помозгуем!

Реалистичный взгляд на вещи

Многие привыкли воспринимать тему контроля над разумом как нечто совершенно фантастическое. И действительно, большая часть того, что изображают в играх, — чистой воды фантастика. Однако слишком уж сладок плод — возможность повелевать чужим поведением, контролировать мысли, получать информацию, которую человек не выдал бы даже под пытками.

Поэтому разработки в этой области ведутся очень давно. Промывка мозгов, психологическая война, «сыворотка правды», психокоррекция, психопрограммирование — все это реально существует, развивается и исследуется в обычных университетских лабораториях, а также в стенах секретных государственных объектов. Благодатная почва для появления городских легенд, теорий заговора и прочего интернет-фольклора. Как говорится, если вы во что-то не верите — это не значит, что этого не существует.

Информация о реальных достижениях человечества в области контроля над разумом настолько противоречива, что даже реальные, давно практикующиеся методы воздействия на сознание покрыты налетом таинственности. Например, у ученых до сих пор имеются сомнения в реальности гипноза: одни считают это чуть ли не шарлатанством (хотя гипноз давно и успешно используют психологи, психиатры, наркологи), другие же, наоборот, приписывают гипнозу чуть ли не магические свойства.

Зато чуть ли не вся современная наука дружно ополчилась на метод нейролингвистического программирования (НЛП), в лучшем случае относя его к паранаучным явлениям типа алхимии или хиромантии. Впрочем, это не мешает данной технике набирать популярность. В частности, НЛП-адепты считают, что если человек начнет копировать какую-то успешную личность, повторять жесты, глаза, мимику, если он сумеет вжиться в его «шкуру», то это поможет перенять часть успешности оригинала. В общем, прежде чем опровергать или подтверждать реальность игр по данному вопросу, надо сперва разобраться с самой реальностью. А то, знаете, слухи ходят всякие — например, что станция HAARP на самом деле не инструмент для исследований ионосферы, а психотропная установка для промывки мозгов в глобальном масштабе.

Сыворотка правды

Правда, есть один момент, который можно прояснить с большой долей достоверности. В играх довольно часто встречается «сыворотка правды» — с ее помощью допрашивали Алекса Мейсена в **Call of Duty: Black Ops**, баночки с таким зельем можно встретить в инвентаре игроков **World of Warcraft** и «**Аллодов онлайн**». Подобные препараты действительно существуют, скоро стукнет сто лет с того момента, как провинциальный акушер во время родов открыл «правдовытягивательные» свойства скополамина.

Вот только, несмотря на название, эта сыворотка вовсе не заставляет человека говорить правду. Ее действие похоже на действие алкоголя: человек становится более развязным, более разговорчивым, снимаются внутренние ограничители. В таком состоянии человек вполне может проболтаться, но с таким же успехом он может и промолчать, и обмануть, или же выдать отборную порцию наркотического бреда.

Контроль разума часто ассоциируется с тоталитаризмом, мол, именно тоталитарное общество желает подчинить себе не только поведение людей, но и их сознание. На самом деле даже «сверхдемократичная» США очень активно вела исследования в области контроля сознания. В рамках проектов «MK-ULTRA» и «Блюберд» сотням, а возможно, и тысячам людей вводили опаснейшие химические вещества, применяли гипноз, ужасающим по мощности электрошоком вызывали кому, облучали радиацией — и все это в попытке найти способ влиять на сознание человека, научиться контролировать его поведение, стирать память и создавать ложные воспоминания.

Причем опытам подвергались не только заключенные, нищие и пациенты больниц. В экспериментах участвовали и дети — им ежедневно вкалывали дозу LSD, чтобы оценить действие наркотика на детский организм. Это лишь документально подтвержденные факты, которые давно стали историей. Сколько подобных «научных программ» осталось секретными, сколько их еще проводилось за прошедшие десятки лет, остается лишь догадываться. ■

Бессмертие

Инстинкт самосохранения, заложенный в человека природой, восстает против факта неизбежной смерти. Возможно, именно поэтому идея бессмертных существ появилась еще на заре человеческой цивилизации. Даже в каменном веке люди поклонялись бессмертным богам, а древние египтяне за несколько тысяч лет до появления христианства верили в бессмертие человеческой души и загробную жизнь.

Сколь веревочка не вейся...

Несмотря на популярность идеи, за прошедшие тысячелетия развития она практически не получила. Разве что к полноценно бессмертным богам присоединилась жалкая кучка условно-бессмертной нежити — вампиров, привидений, живых мертвецов и прочей трансцендентальной мерзости. Несмотря на свою потенциальную бессмертность, жили эти товарищи очень плохо и недолго, заканчивая свой путь болезненной и мучительной смертью от святой воды, осиновых кольев и других малоприятных вещей.

Казалось бы, с появлением компьютерных игр ситуация должна была немного оживиться. В отличие от книг и фильмов, где главные герои валят даже самых могучих боссов с первого захода и без всякой подготовки, героям видеоигр приходилось вырывать победу ценой десятка (а то и сотни) собственных смертей. Почему бы не попытаться объяснить столь феноменальную живучесть бессмертием персонажа? На практике же таких героев можно пересчитать по пальцам. А если они и появляются, то это не всемогущие боги, а жалкие изгои, для которых бессмертие является настоящим проклятием.

Если ноги оторвать ему тоже...

За примерами далеко ходить не нужно. В 1999 году выходит культовая ролевая игра Криса Авелона **Planescape: Torment**, рассказывающая о приключениях бессмертного безымянного героя. Он бродит по миру, пытаясь вспомнить — кто он такой, зачем и почему стал бессмертным, что ему вообще делать. Периодически Безымянный все-таки умирает, с каждым воскрешением все больше и больше погружаясь в хаос безумия, так что жалостливые игроки могут даже захотеть найти способ прикончить беднягу окончательно, чтобы не мучился. А еще Безымянный мог драться собственной оторванной рукой.

Спустя тринадцать лет разработчики экшена **Neverdead** решили повторить этот прием. Охотник за нечистью Брайс Больцман, получивший бессмертие в качестве наказания за дерзкое покушение на короля демонов Асторота, тоже мог использовать свою оторванную руку в качестве дубинки... Впрочем, с другими частями тела он расставался не менее охотно: после неудачной схватки с врагами игроку часто приходилось кататься в виде одинокой головы, собирая тело по кусочкам. Увы, игра получилась тем еще трэшем, колоритный главгерой не смог спасти положение.

Конечно, не все бессмертные обязательно должны быть проклятыми меланхоликами, мечтающими свести счеты с жизнью. Яркий пример — экшен **Asura's Wrath**, главным героем которого является высшее создание, полубог Асура. Что это за существо, откуда, что и почему — авторов сценария особо не интересует. Философские размышления сюжету тоже не свойственны. В данном случае выбор персонажа обуславливается исключительно желанием разработчиков довести градус безумия, творящегося на экране, до максимума. Ни один человек, будь он живым, мертвым или даже бессмертным, не выдержал бы вселенских катаклизмов, выпавших на долю Асуры. Сюжет лихо перескакивает через столетия, а главного героя одним ударом посылают с Луны на Землю или пытаются раздавить пальцем существо размером с планету. В отличие от предыдущих игр, герой здесь не отрывает себе руки. Руки ему отрывают его враги. Сами понимаете, совсем без отрывания рук в таком жанре обойтись никак нельзя.

Пышущие здоровьем бессмертные герои, подобные Асуре, являются скорее ис-

В экшене Neverdead бессмертный герой сражается буквально всем, что под руку попадет.

ключением из правил. Чаще же разработчики предпочитают ставить бессмертных на роль второстепенных персонажей, а то и вовсе ограничиваются упоминанием их существования, добавив тем самым игровой вселенной пущей загадочности и атмосферности.

В квесте от студии Бенуа Сокаля **Nikopol: Secrets of the Immortals** те самые бессмертные просто используют главного героя в роли мальчика на побегушках, являясь ему за игру всего пару раз, а остальное время расслабляясь и попивая в нависшей над Парижем египетской пирамиде молочные коктейли с гуавой и клубникой. Обычно же бессмертные сущности не снисходят даже до этого, являясь игроку лишь в длинных историях об игровой вселенной, которые можно прочитать в прилагающемся к диску буклетике.

Хорошего человека должно быть много

В играх довольно активно используется тема искусственного бессмертия через клонирование. Например, во вселенной **EVE Online** пилоты-капсулиры считаются практически бессмертными, хотя их жизни не позавидует даже житель московской коммуналки. Капитаны звездных кораблей плавают в мутной жиже внутри гидростатических капсул, подключенные к кораблю трубками и проводами. В случае повреждения капсулы специальное оборудование снимает «слепок» мозга и отправляет его на станцию, где хранится запасной клон. В мозг клона записывают полученную информацию, и вуаля — только что погибший пилот звездного линкора, ругаясь на чем свет стоит, вылезает из медотсека, голося на всю станцию, что, мол, его «гопнули какие-то бомжи», требует сбо-

Асура хитрый. Ему можно отрывать руки, но зато он запасся ими под завязку!

Не живые, не мертвые

Вампиры занимают в ряду бессмертных особое место. Они бессмертны, пока пьют кровь, или же до тех пор, пока их кто-то не убьет. Согласитесь, называть бессмертным того, кто может умереть, — это как-то не слишком логично. Но это не значит, что вампиры являются бессмертными «второго сорта». Совсем наоборот. Так как вампиры не обречены на вечную жизнь против своей воли, они не страдают депрессиями, психическими расстройствами и суицидальными склонностями, присущими истинным бессмертным. Часто это веселые харизматичные ребята. Не зря в играх с вампирами нередко можно встретить заклинания и навыки, связанные с очарованием противника. Или взять хотя бы **Vampire: The Masquerade** — там весь вампирский клан Тореадоров просто настоящие душки.

Фанаты вампиров были всегда. Одним они кажутся помесью эмо-гота, Черного Плаща и наркомана, но для других людей вампиры — это больше чем увлечение, это настоящая субкультура. Поэтому бледнолицые кровососы стали завсегдатаями как обычных ролевых игр, так и онлайновых. Даже в **Lineage 2**, где вампиров нет, на замену были добавлены темные эльфы — бледные, прекрасные, проклятые своими сородичами существа, живущие под землей и боящиеся солнца.

Вампиры из книг и кино любят следовать моде. Мистические вампиры, превращающиеся в летучую мышь и боящиеся креста, — это же так негламурно! Также как и в случае с зомби, в этом сезоне модны реалистичные вампиры, чья потребность в крови обусловлена вирусом (фильм «Я — легенда»), паразитами (книга «Штамм» Гильермо дель Торо и Чака Хогана) или какой-нибудь генетической мутацией (киносага «Другой мир»). Увы, до игр эта мода пока не докатилась. Вампиры и вампирообразные существа порой используются в фантастических сеттингах (Вамп из Metal Gear Solid, загадочная «Семья» из **Fallout 3**), но серьезной реалистичной игры о вампирах, увы, пока нет.

Те, кто не осилил квест Nikopol: Secrets of the Immortals, могут познакомиться с приключениями Никопола в фильме «Бессмертные: Война миров», который срежиссировал сам автор комиксов Энки Билал.

Кстати, об инопланетных кроликах-людоедах. Похоже, что Ubisoft тоже посчитала эту идею чересчур фантастичной и заменила кроликов на зомби. Так юморной шутер Killer Freaks from Outer Space превратился в хорошо известный нам ZombiU.

ра флота, взывает к мести и вообще ведет себя крайне неподобающе для человека, родившегося три минуты назад.

Клонированное бессмертие ведет к тем же проблемам, что и бессмертие реальное. Болгарская студия **Masthead** создала постапокалиптическую MMORPG **Earthrise**, где после ядерной войны выжила лишь группа ученых, собравшихся на защищенном острове. Там они построили город Сал Витас, развили технологии клонирования и научились сохранять сознание, став фактически бессмертными. Затем, с помощью клонирования, они начали создавать новую нацию себе подобных. Увы, получив божественную власть, люди остались людьми. Начали появляться угнетатели и угнетенные, росла преступность, правительство ввело жесткий полицейский режим и подавляло попытки бунта. Закончилось все расколом общества, войной и смертью многих бессмертных, которых отлучили от системы клонирования. Игра выглядела многообещающе, но вышла очень сырой и закрылась в феврале 2012 года, спустя год после открытия. Правда, разработчики не опустили руки, покаялись в слишком раннем релизе и до сих пор доделывают проект до играбельного состояния.

Реальное клонирование, когда копируется лишь ДНК, не имеет отношения к бессмертию — так можно вырастить не более чем брата-близнеца. Тут важен именно перенос сознания, идея которого с точки зрения современной науки выглядит даже более фантастично, чем параллельные миры и возможность вторжения инопланетных кроликов-людоедов. Хотя даже в таком случае бессмертие через клонирование может считаться бессмертием лишь условно. Когда оригинал погибает, он не воскресает. Просто рождается еще один человек, который думает, что он и есть тот самый, погибший. Если снять точную копию с живого человека, а затем дать копии и оригиналу встретиться, даже не факт, что они подружатся — может, еще и подерутся, выясняя, кто из них настоящий. Создатели EVE Online, например, заявили, что перенос сознания вызывает необратимые повреждения мозга, исключив тем самым появление двойников.

Клонирование в последнее время стало весьма популярной темой — и не только в играх. Возможность творить искусственных людей по своему образу и подобию породило в обществе настоящую бурю, которая не утихает до сих пор. Одни страны полностью запретили работы по клонированию человека, другие разрешили выращивать клонированные эмбрионы для извлечения из них стволовых клеток. Но создавать искусственных людей пока никто так и не решился, хотя возможность такая есть: знаменитая овечка Долли, первое в мире успешно клонированное млекопитающее, прожила шесть лет и родила шестерых ягнят.

Но клонированная овца — это Нобелевская премия, а клон человека — это куча проблем. У него ни папы, ни мамы, права клонов не прописаны ни в одном законодательстве, против клонов протестуют религиозные и общественные организации, а также влиятельные люди, начиная с Папы Римского и заканчивая Биллом Клинтоном. Из всех нежданных детей дети-клоны, пожалуй, являются самыми нежданными на всей Земле.

Многие жизни умножают печали

Несмотря на всю фантастичность идеи бессмертия, возможно, это самый реалистичный сеттинг из всех, о которых мы говорили. Во-первых, потому что бессмертие в природе уже существует. Размножающиеся делением микроорганизмы фактически рождают сами себя. Это как естественное клонирование, в котором проблема переноса сознания решена тем, что бактерии просто не имеют сознания вообще. Они маленькие, безмозглые и бессмертные. Во-вторых, среди ученых есть мнение, что высокоразвитые организмы умирают не своей смертью. Их убивают. Убивает сама природа, включив механизмы самоуничтожения.

Для бессмертия организму нужен лишь механизм самообновления, и у человека он есть. Знаете, откуда берется домашняя пыль? Не только с улицы. Это, по большей части, ваша кожа, которая обновляется примерно раз в каждые две недели. На то, чтобы обновить весь объем крови, требуется месяцев пять. Получить новую печень — год. Клетки мышц заменяются редко, примерно раз в пятнадцать лет. И все-таки человек стареет.

Возможно, виновата деградация клеток, которые при обновлении передают накопившиеся повреждения новым поколениям. Другие винят сбои в системе обмена веществ, вызванные накоплением шлаков и прочего мусора. Но ближе всех к проблеме, похоже, подобрались генетики. Они считают, что природа снабдила все организмы специальными генами, которые отключают механизмы обновления, провоцируют деградацию клеток и прочие неприятности.

Природа сделала это не со зла. Просто естественный отбор оставил в живых только те организмы, чьи поколения менялись достаточно часто, чтобы вид с помощью мутаций мог приспосабливаться к новым условиям жизни. Однако человек считает себя венцом природы и больше меняться не желает. Поэтому ученые ищут тот таинственный «генный выключатель», который позво-

лит отменить запуск заложенной в человека программы смерти. Большие успехи были достигнуты в экспериментах на червях-нематодах. Были выявлены три белка, влиявших на работу генов. Причем у молодых и старых червей они работали по-разному. Сначала попытались подтвердить теорию о деградации клеток: червей облучали, вводили им яды. Но белки не проявили никакой активности.

Тогда ученые отключили два белка из трех, и — о чудо! — продолжительность жизни червей увеличилась в полтора раза. Также было доказано, что скорость деградации клеток сильно увеличивается при активизации активных форм кислорода — свободных радикалов, увеличивающих уровень окисления организма. Некоторые черви при снижении этого уровня проживали вдвое более долгую жизнь. В отличие от достижений клонирования, результаты исследований бессмертия не остаются на бумаге. Полным ходом идут исследования на человеке, а аптеки завалены биодобавками-антиоксидантами, которые мешают свободным радикалам вести подрывную деятельность в организме. При их приеме у людей повышается иммунитет и замедляется старение, хотя результаты, конечно, пока не такие впечатляющие, как у лабораторных червяков. Наверное, им дают что-то позабористее.

Тайны и загадки

Конечно, рано говорить о том, что человечество подобралось к раскрытию загадки бессмертия. И, наверное, оно и к лучшему. Вспомните, с чего мы начинали эту главу: разработчики игр редко изображают бессмертных здоровыми и интересными людьми, предпочитая создавать образы монстров-изгоев. Откуда же берется такое негативное отношение к бессмертию? Людям интересно то, что понятно. Но представить, каково это — жить вечно, можно лишь с очень большим трудом. И мысли при этом приходят не самые веселые. Впрочем, это далеко не единственная причина. Ведь сценаристы легко избегают всех этих сложностей, их бессмертные герои на деле прожили на свете десятки, максимум сотни лет — за это время можно сохранить и бодрость духа, и интерес к жизни. Нет, есть и другая причина.

Для того чтобы ее объяснить, можно было бы привести много цитат из художественной литературы и философских трактатов, но это не нужно. Каждый игрок и без того отлично знает, к чему может привести нарушение законов мироздания. Достаточно ввести в интересную и захватывающую игру чит-код, сделав своего персонажа неуязвимым. Убивать монстров с одного удара! Попивать кофе под атакой босса. Проходить квесты не сходя с места... Пять минут такого беспредела — и любая игра потеряет свой смысл. Лишь бросив вызов окружающему миру и самому себе, достойно преодолев все встреченные на пути трудности, можно получить удовольствие от победы.

Когда невозможно проиграть, выиграть тоже становится невозможно. Время — деньги, когда его мало. Но оно становится обузой, если его бесконечно много. Получив все, ты остаешься ни с чем — вот главный парадокс бессмертия. Так что давайте натянем наш старый доспех, возьмем в руки короткий меч и отправимся на арену, навстречу... Смерти? Славе? Судьбе? Аве, Цезарь! ■

В Titan Quest главзлодей с хорошей русской фамилией Тёлкин тоже хотел стать бессмертным и наплодил массу своих клонов. И ничего — пришел непонятно кто и завалил его аж восемь раз, как нечего делать.

Мнение специалиста

Почему мы стареем и умираем? Для чего это нужно?

Старение и смерть — закономерный биологический процесс, возникший в ходе эволюции. Он обеспечивает смену поколений, то есть дает возможность приспособления к постепенно меняющимся условиям среды. Высокоорганизованные животные редко погибают по случайным причинам. Значит, если исключить процессы старения, у них не будет происходить смена поколений, поскольку детеныши и молодые особи не смогут конкурировать со взрослыми и опытными животными за пищу и другие ресурсы.

Но условия жизни постепенно меняются, а значит, назревает необходимость в новых адаптациях. Возникновение новых приспособлений осуществимо только в результате эволюции, требующей достаточно быстрой смены поколений. Одни из самых быстро меняющихся — бактерии. У них возможна смена двух-трех поколений за час. Вот и получается, что для обеспечения достаточной для эволюции скорости смены поколений необходимы специальные механизмы, обеспечивающие закономерную гибель старших поколений.

От чего зависит смерть? Какие механизмы регулируют процесс?

Старение связано с изменением ДНК в процессе копирования при делении клеток. Наши клетки могут делиться ограниченное число раз. Деление нужно для замены погибших и изношенных клеток, заживления ран. Если клетки не делятся, то организм постепенно разрушается. С организмом происходит то же, что и с устаревшей моделью автомобиля, для которой перестали выпускать запасные части.

Существуют ли бессмертные организмы?

Некоторые организмы можно считать бессмертными, вернее, теоретически бессмертными. Например, амеба, поделившаяся пополам и давшая начало двум новым, не умерла. В идеальных условиях этот процесс может продолжаться бесконечно — следовательно, амеба бессмертна. Это можно сказать обо всех примитивных организмах, массово погибающих по внешним причинам. У них нет механизмов старения, их поколения и так сменяются достаточно быстро, и каждый из них может быть бессмертен в идеальных условиях. Но это невозможно для высших животных, в том числе и для нас с вами.

Современная наука допускает существование бессмертия? Что нужно, чтобы человек не умирал?

Пока не известны все процессы и механизмы старения, но наука не стоит на месте. Теоретически возможно разобраться с генетическими механизмами старения и их поломать, но возникает вопрос — выдержит ли в таком случае наша нервная система затянувшуюся до бесконечности информационную атаку.

Собаку съели?

История Naughty Dog: как студия, начинавшая с разработки клонов чужих игр, прорвалась на игровой олимп и стала выпускать хит за хитом

Павел Шубский

Летом 1994 года в душном салоне Honda Accord по широкому американскому шоссе из Бостона в Лос-Анджелес мчались два парня. На заднем сиденье машины лежали чемоданы, прямо на них восседал огромный лабрадор, он постоянно высовывал морду в окно и ловил пастью ветер. Ребята гнали почти без остановок, делая лишь редкие перерывы, чтобы отдохнуть и перекусить. Путешествие заняло целых три дня.

Энди Гэвин и Джейсон Рубин — основатели **Naughty Dog** — пытались успеть на встречу с представителями **Universal Interactive**, которые обещали им большие деньги на новый проект и полную свободу действий. Именно во время этой поездки были сделаны первые наброски для игры, которая принесла Энди и Джейсону мировую славу.

В начале славных дел

...еще во времена Apple II. Именно этот компьютер, прекрасно продавшийся в США, стал отправной точкой для многих разработчиков, чьи имена через несколько лет прогремели на весь мир. Ричард Гэрриот, Джон Ромеро, братья Гэллап — все они начинали с Apple II.

С этой же системы отсчитывают путь Naughty Dog. На одном конце истории — примитивная графика, простейшие команды, множество ограничений и неудержимое желание сделать свою первую игру. На другом — **Uncharted** и **The Last of Us**, одна из самых ожидаемых игр 2013 года.

Энди и Джейсон ходили в одну школу выходного дня при синагоге. Впервые встретившись и поговорив, они поняли, что у них есть общая страсть — компьютеры и игры. Ребята с пеной у рта обсуждали пособия по программированию, по шесть часов кряду рассказывали друг другу, как взламывать игры. Почти сразу возникла идея открыть собственную студию, но они совершенно не представляли, как и с чего начать, поэтому сначала зарегистрировали название, а потом уже стали разбираться, что делать дальше. Так через год появилась компания **Jam Software**, названная в честь трех первых сотрудников — Джейсона, Энди и Майка Гоета. Последний сделал существенный вклад в уставный фонд предприятия молодых энтузиастов. Впрочем, карьера Майка в новоиспеченной студии была недол-

гой — очень скоро его выгнали, так как он не умел ни рисовать, ни программировать. Студия, по сути, состоявшая только из Энди и Джейсона, начала делать игры для Apple II.

За пять лет они сумели выпустить всего три проекта. В те времена игры разрабатывались довольно быстро, три тайтла за пять лет было чудовищно мало. Да и качество исполнения, прямо скажем, оказалось далеко не на самом высоком уровне. Первую образовательную игру, **Math Jam**, нормально продать не удалось. Со второй — лыжным симулятором **Ski Skud** (позже его переименовали в **Ski Crazed**) — тоже были серьезные проблемы, у Энди и Джейсона никак не получалось написать шустрый движок. В результате они купили отдельный инструментарий. Тут им улыбнулась удача. Автору стороннего движка так понравился Ski Skud, что он выкупил права на нее, а будущая Naughty Dog заработала свои первые 250 долларов.

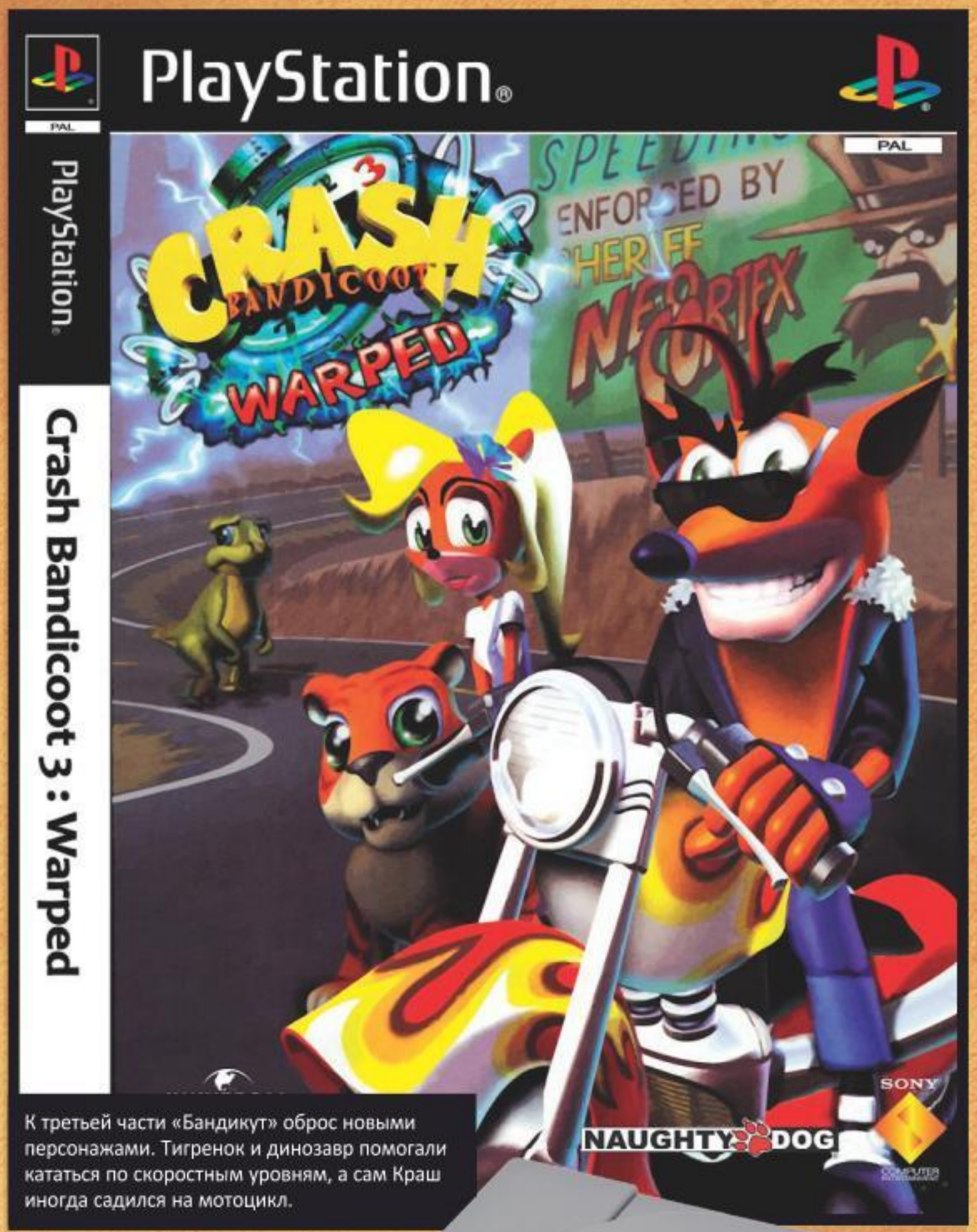
Еще когда Энди и Джейсон занимались Math Jam, они начали сотрудничать с издательством **Baudville** (существует мнение, что эта фирма занималась лишь отмывкой чьих-то денег). Именно с ними в 1988-м Jam Software выпускает свою третью и последнюю игру, **Dream Zone**. После очередного «крепкого середнячка» Энди и Джейсон решили навсегда разорвать отношения с Baudville и вспоминать о своих бывших партнерах разве что в страшном сне. Иными словами — продать ничего толком не удалось, деньги заканчивались, компания оказалась на грани краха, и надо было срочно что-то предпринимать.

Лежать! Апорт! Фас!

Чтобы не иметь никаких обязательств, начинающие разработчики придумывают название новой компании — Naughty Dog, — регистрируют бренд и начинают судорожно искать партнера. Намучавшись при общении с малоизвестным издателем (Baudville), Джейсон решает, что не стоит копаться в илу, а лучше сразу попытать счастья на самом верху, берет телефонный справочник и звонит на горячую линию **Electronic Arts**. Он долго объясняет, кто такой и почему его надо слушать. Джейсона переключают от одного сотрудника к другому, но он настойчиво требует, чтобы ему дали поговорить с продюсером.

«Честно говоря, я сам не понимаю, как нам это удалось. Это был очень дерзкий шаг. Это примерно как сейчас какой-нибудь парень, едва-едва набрав полмиллиона просмотров на YouTube, позвонит в **Warner Brothers** и предложит снять фильм», — вспоминает о разговоре Рубин.

В итоге в EA согласились профинансировать разработку первой игры Naughty Dog — адвенчуры **Keef the Thief** для Apple IIGS. Буквально через несколько месяцев Энди и Джейсон трудились уже под надзором настоящих игровых профессионалов.



К третьей части «Бандикут» оброс новыми персонажами. Тигренок и динозавр помогали кататься по скоростным уровням, а сам Краш иногда садился на мотоцикл.

PlayStation навсегда изменила игровую индустрию и стала своеобразным эталоном для нескольких поколений игроков.

«Мы были так молоды и неопытны. Помню, как поехали на ежегодный симпозиум разработчиков EA. Нам было лет по семнадцать. Мы стали самыми молодыми подрядчиками, которые работали с издательством. Разумеется, нельзя было употреблять спиртного, но бармен в отеле был совсем не против налить пару стаканчиков. Смутно помню, как встретился со своими героями — Биллом Баджом, Уиллом Харви и Брентом Иверсоном. Все они оказались намного старше меня. Сколько же мы тогда выпили?!» — вспоминает про те времена Джейсон.

Keef the Thief вышла 1989 году. Игра совершенно не понравилась критикам, но при этом неожиданно хорошо продалась, так что EA поручила Naughty Dog еще один проект для Sega Mega Drive. Правда, есть мнение, что на продление контракта повлияли вовсе не удачные продажи Keef the Thief, а забавный случай.

В один из дней Джейсон и Энди, прогуливаясь по офису Electronic Arts, на-

Главный персонаж Uncharted Натан Дрейк похож на Джейсона Рубина, но сотрудники студии почему-то отрицают любое сходство.

Авторы Crash Bandicoot Джейсон и Энди боялись японских конкурентов. Впрочем, один из них сошел с дистанции: действие Sonic 3D происходило в жутко неудобном изометрическом мире.

ткнулись на лабораторию, где стояла новая приставка SEGA. Она была соединена с компьютером кучей проводов. Ребята решили, что издатель пытается взломать устройство, чтобы выпускать игры для платформы без участия SEGA. Свою мысль они тут же и озвучили Хокинсу. Возможно, информация дошла до высшего руководства EA, которое и решило после этого заключить договор с прозорливыми (или слишком много знающими?) программистами на ролевую игру **Rings of Power**.

Драка нас связала

На ее создание ушло три года — по тем временам целая вечность. Поначалу работа шла довольно быстро, но потом Энди и Джейсон разъехались учиться в колледжи разных штатов и уже не могли уделять Rings of Power достаточно времени. Релиз состоялся только в 1991 году. Многие пророчили игре провал, но стартовые продажи снова оказались очень хорошими — первый тираж раскупили практически сразу. А вот дальше начались проблемы.

Почти одновременно с Rings of Power дебютировал симулятор американского футбола **John Madden Football**. SEGA же поставила перед EA условие: компания может заказать ограниченное количество новых картриджей. И руководство EA решило, что Madden Football важнее Rings of Power. Многие потом скажут, что выбор был довольно странным, что футбольный симулятор был не таким уж крутым. Но не все знают, что же на самом деле двигало EA. Дело в том, что Rings of Power позволяла сохраняться, из-за чего на картридж нужно было устанавливать дополнительный чип. Это стоило денег, и, видимо, чисто из экономических соображений выбрали более дешевый в производстве John Madden Football.

«Разумеется, для EA это был разумный шаг, но нам было несладко. Компания попросту решила перекрыть денежный поток. Расстроенные, мы с Энди ненадолго отошли от игр», — вспоминает Джейсон.

Зигзаг удачи

Ребята расстроились и плотнее взялись за учебу, но через восемь месяцев раздался телефонный звонок. Директор Electronic Arts Трип Хокинс предлагал заняться проектом для новой игровой консоли. В 1991 году Хокинс ушел из EA и основал другое предприятие в сотрудничестве с несколькими крупными инвесторами. Следующим проектом менеджера стала самая мощная консоль того времени — 3DO.

Энди и Джейсон поняли, что если они сейчас не согласятся, то, возможно, уже никогда не вернутся в игровую индустрию... и начали просматривать все анонсы для платформы. Друзья нашли несколько гонок, космические симуляторы, платформеры, но в стартовой линейке не было ни одного приличного файтинга. И наши герои логично решили, что именно файтинг и нужно делать, чтобы свести конкуренцию к минимуму. Так начались работы над **Way of the Warrior**.

«Трип дал нам бесплатные наборы для разработки, и мы приступили. Затею финансировали из своего кармана. Именно из-за Way of the Warrior мы стали профессиональными разработчиками. Из

Сейчас студия работает над The Last of Us. Если взглянуть на него и на первые игры Naughty Dog, невозможно поверить, что с тех пор прошло так мало времени.

хобби игры превратились в работу», — вспоминает Джейсон.

Рабочую версию проекта повезли на Consumer Electronic Show. На последние десять тысяч Джейсон и Энди арендовали крохотную площадку, на которой показывали демоверсию. И счастье, что качественных проектов для 3DO в то время практически не было. На фоне общего безрыбья Way of the Warrior выглядела очень привлекательно.

Именно на выставке Naughty Dog нашла своих новых партнеров — **Universal Interactive** — цифровое подразделение киностудии Universal. Энди и Джейсону предложили большие деньги и полную свободу в выборе жанра и концепции их следующей игры.

Новый персонаж

Чтобы согласовать детали, разработчики, прихватив немного вещей и любимого пса, отправились на встречу в Лос-Анджелес.

«К тому моменту мы выпустили неплохой клон файтинга и подумывали о том, почему бы не сделать экшен с ярким героем. На этот раз у нас был большой бюджет, собственная команда. Настала пора делать что-то свое», — вспоминает о путешествии Рубин.

На дворе стоял 1994 год, игры активно мигрировали из двух измерений в 3D. Первыми переселенцами были автоаркады и файтинги, но жанр платформеров плотно увяз корнями в двухмерном пространстве. Энди и Джейсон прекрасно разобрались в ситуации, увидели нишу на рынке и решили ее заполнить новой игрой под кодовым названием «Задница Соника» — предполагалось, что в новом платформере игрок большую часть времени будет наблюдать героя со спины. Так что именно спину персонажа и все, что к ней прилегает, необходимо было нарисовать максимально красиво.

«Проект решили делать для Sony PlayStation, ведь у Nintendo и SEGA уже имелись маскоты. А Sony тогда была новичком в видеоиграх, у нее не было ярких, запоминающихся героев», — описывает ситуацию на рынке Джейсон.

Sony, разумеется, ничего об этих планах не знала. Разработчики решили создать необычного персонажа, которого можно было бы использовать как маскота, лицо консоли, сделать игру с участием нового героя и предложить этот комплект Sony. Ни Джейсон, ни Энди даже представить себе не могли, понравится ли идея руководству Sony, они просто верили в успех и полагались на удачу.

«Чтобы стать предпринимателями, нужно верить в то, что все получится. У нас с Энди была эта слепая вера, и мы много работали, чтобы осуществить задуманное. Составили бизнес-план, распределили бюджет, определили сроки. Naughty Dog превратилась в настоящую компанию», — говорит Джейсон.

Для новой игры разработчики придумали оригинальную структуру уровней. Главный персонаж бежал по узкому лабиринту, прыгал, избегал столкновений с врагами и решал головоломки. Практически в это же время в недрах Nintendo кипела работа над идейно похожим **Super Mario 64**. Но японцы подошли к решению задачи слегка иначе, они создали открытый мир и постарались сделать свою игру максимально непохожей на обычный платформер. Все это сыграло на руку Naughty Dog.

С программной частью у Энди и Джейсона все шло хорошо, а с персонажем возникли серьезные проблемы. Разработчики хотели, чтобы в роли главного героя выступал симпатичный и запоминающийся зверек — вроде ежика Соника. Они перебрали множество вариантов, но так и не нашли подходящей кандидатуры в животном мире. В конце концов им все надоело, они взяли энциклопедию «Тасманские млекопитающие» и выбрали оттуда трех самых интересных, на их взгляд, животных — вомбата, кенгуровую крысу и бандикута. Вомбат оказался слишком толстым и неуклюжим, крыса выглядела просто невзрачно, поэтому решили остановиться на бандикуте.

Черты будущего маскота продумывали до мельчайших подробностей. Герой должен был выйти слегка неуклюжим, но

На протяжении двух десятилетий образ Краша несколько раз менялся, однако если первые модификации были скорее точечными, то студия Radical Entertainment провела глобальный редизайн.

Отказываться от бандикута студии не хотелось, но и продолжать разработку она не могла. Так родились новые персонажи — Джек и Декстер. Стать маскотами PlayStation 2 они не смогли, но игры с их участием получились отличными.

забавным и харизматичным. При этом он не мог говорить. Джейсон считал, что голоса персонажей отвлекают от игры и звучат глупо.

Для создания образа героя и проектирования фона игровых уровней в Naughty Dog пригласили художника Чарльза Зембилласа. Именно он нарисовал Краша Бандикута таким, каким его знает весь мир.

Трудности разработки

Когда разработка игры была уже в самом разгаре, Naughty Dog столкнулась с техническими трудностями. PlayStation не справлялась с прорисовкой графики на необходимом уровне, Краш Бандикут получался слишком угловатым, уровни — слишком примитивными. Энди и Джейсон все рабочее время посвящали изучению особенностей консоли и в итоге сумели обойти большинство ограничений платформы: вместо того чтобы работать с приставкой через библиотеки Sony, игра обращалась напрямую к аппаратному обеспечению.

Вместе с уровнями менялся и главный герой. Большущая голова Краша и точечки на его спине — вовсе не замысел художника, а результат войны с недостатками консоли. Огромный череп появился из-за слишком низкого разрешения, чтобы игроки могли разглядеть глаза и эмоции на наглой рожице. Здоровенные перчатки добавили для того, чтобы руки героя не сливались с телом. Что касается точек на спине, то они помогают ориентироваться в движениях Краша. Именно благодаря им мы сразу понимаем, какой кульбит совершает зверек.

Система вершинной анимации позволила разработчикам оживить Краша. Он плавно двигал руками во время бега, изменял выражение лица, мог надуваться, как шарик, или разбиваться в лепешку, словно герой мультфильма.

В какой-то момент Энди даже позвонил своим друзьям в студию визуализации **Media Lab** и попросил коллег рассказать о новейшей технологии виртуальных частиц, которая помогла бы сделать игру еще более красивой. Жаль, но от идеи пришлось отказаться — она была слишком ресурсоемкой. Для расчета технологии в реальном времени на тот момент понадобилась бы сотня PlayStation.

Сложности возникали даже с названием игры. Авторы упорно защищали предложенное имя Crash Bandicoot, а боссы из Universal настаивали на **Willie the Wombat**, хотя Краш был именно бандикутом, а не вомбатом. Чтобы переубедить начальство, коллектив устроил самый настоящий шантаж. Однажды все десять работников студии зашли в кабинет шефа и заявили, что если герой игры — вомбат, то пускай сам начальник этого вомбата и доделывает. К счастью, обошлось без кровопролития и Краш сохранил свою видовую принадлежность.

Враг №1

В сентябре 1994 года в «Кафе дель Соль», расположенном близ Universal, Гэвин размышлял над тем, кто же станет героем его нового трехмерного платформера. Однако до того, как придумать протагониста, ему в голову пришла мысль о враге. Поедая равиоли с лобстером, он внезапно изменил свой голос и начал корчить страшного злого ученого: «Я доктор Кортекс, доктор Нео Кортекс». Если вы вдруг не в курсе, то неокортекс (neocortex) в переводе с латыни — новая кора. Этим термином обозначают эволюционно новые области головного мозга, отвечающие за мышление.

Именно Кортекс стал главным антагонистом Краша. По сюжету, он создал бандикута во время опасных экспериментов, главной целью которых было порабощение мира. Хотя некоторые журналисты отмечали, что Кортекс слишком походит на доктора Эггмана (злодея из Sonic the Hedgehog), никто не спорил с тем, что персонаж вышел запоминающимся, живым и комичным.

Главный конкурент Crash Bandicoot противно пищал при каждом прыжке, а хваленый открытый мир был практически не заселен. Есть мнение, что двухмерным персонажам лучше оставаться двухмерными и не рваться в третье изменение.

Признание

В Sony первым Краша увидел сотрудник американского подразделения компании Келли Флок. У него на тот момент уже был большой опыт по выбору качественных игр. Он сразу обратил внимание на просто фантастическую картинку и начал расспрашивать о деталях. Наибольший интерес вызвал метод загрузки данных.

Crash Bandicoot каждый раз обращался к оптическому приводу, чтобы извлечь недостающие текстуры и модели с диска. Флок поинтересовался, насколько часто игра обращается к оптике. Энди почесал затылок, посчитал что-то на листочке и выдал: «Сто сорок тысяч раз». Флок тоже почесал затылок и объяснил, что ресурс привода PlayStation около 80 000 обращений и «чтение» Crash Bandicoot может попросту вывести консоль из строя. В итоге решили, что разработчики сделают все, чтобы игра не насиловала дисковод, а инженеры в Sony постараются повысить ресурс привода.

Дальше настал черед Марка Сенри. Этот молодой топ-менеджер из Universal Interactive занимался игровой разработкой еще со времени Atari и сразу же почуял потенциал Crash Bandicoot. Вице-президент осторожно предложил на E3 Кену Кутараги (создателю PlayStation) взять «игру на борт». Хотя Сенри давно занимался играми и был причастен к выпуску огромного количества проектов, его послужной список ничего не значил для отца PS.

«Этот ваш Краш... Этот Краш никогда не будет продаваться. У этой игры нет сердца. Это полный шлак!» — говорил рассерженный топ-менеджер, словно выплевывая остатки гнилых суши.

Хотя японцам игра изначально совсем не понравилась, в США у нее были серьезные защитники. В итоге Sony прогнулась под натиском гайдзинов, хотя они и не хотели пускать американцев в Японию. Менеджеры предложили использовать Краша только в Штатах и уж точно не превращать его в универсального маскота. Кен Кутараги требовал, чтобы главные игры, продающие и представляющие консоль, делала сама Sony. Судя по всему, ему была неприятна сама идея, что Краш Бандикут, герой, придуманный в Штатах, может стать маскотом его консоли.

Чтобы переубедить Sony, руководитель из Universal попросил перерисовать персонажа прямо во время перерыва на кофе. Улыбку Краша сделали не такой агрессивной, чубчик уменьшили, а зеленые глаза перекрасили в черные. Преображение удалось. Впрочем, Sony решилась продвигать японскую модификацию Краша только после того, как Naughty Dog внесла некоторые существенные изменения в этот проект. В игру добавили шесть сотен подсказок, записанных известным токийским комиком. Они появлялись каждый раз, когда геймер попадал в сложную ситуацию. Гэвин и Рубин многим пожертвовали, чтобы внести правки в срок, — на личной жизни на какое-то время пришлось поставить жирный крест.

Для США Sony организовала большую маркетинговую кампанию, сделав Краша главным действующим лицом серии телевизионных роликов. В одном видео актер в костюме бандикута отправляется в штаб-квартиру Nintendo of America в Редмонде, выходит на парковку возле здания и вызывает на бой итальянского конкурента: «Эй, сантехничек с усами, пришел твой самый страшный ночной кошмар». В конце ролика героя выводит с территории компании вежливый охранник.

«Игровым персонажам необязательно быть изысканными, но они должны нравиться. Героев необходимо сделать яркими, чтобы они выделялись на уровне, а главное — у них должен быть собственный характер. Краш оранжевый, с большой головой и красивыми перчатками, а еще он веселый, неунывающий, не особенно умный, но всегда готовый к сражениям...» — по мнению Энди Гэвина именно эти качества и сделали из Бандикута международную звезду.

Релиз первой части Crash Bandicoot состоялся осенью 1996 года. Успех был ошеломляющий, к Naughty Dog пришла слава, но времени купаться в ее лучах не было, Энди и Джейсон уже вовсю трудились над сиквелом.

Человек-полигон

Американский журналист Стивен Кент в книге «Универсальная история видеоигр» пишет, что Sony долго не решалась сделать из Краша маскота PlayStation. Успех этого персонажа был очевиден, так почему же руководители медлили? Оказывается, американское отделение Sony Computer Entertainment работало над собственным героем — Polygonman.

Еще на первой E3 в 1995 году компания показывала этого необычного персонажа, который должен был стать лицом ее новой игровой приставки. Polygonman выглядел как голова Гомера Симпсона, собранная из осколков витража. Однако это чудище не понравилось японским игрокам, поэтому компания вскоре от него отреклась, будто его вовсе не существовало.

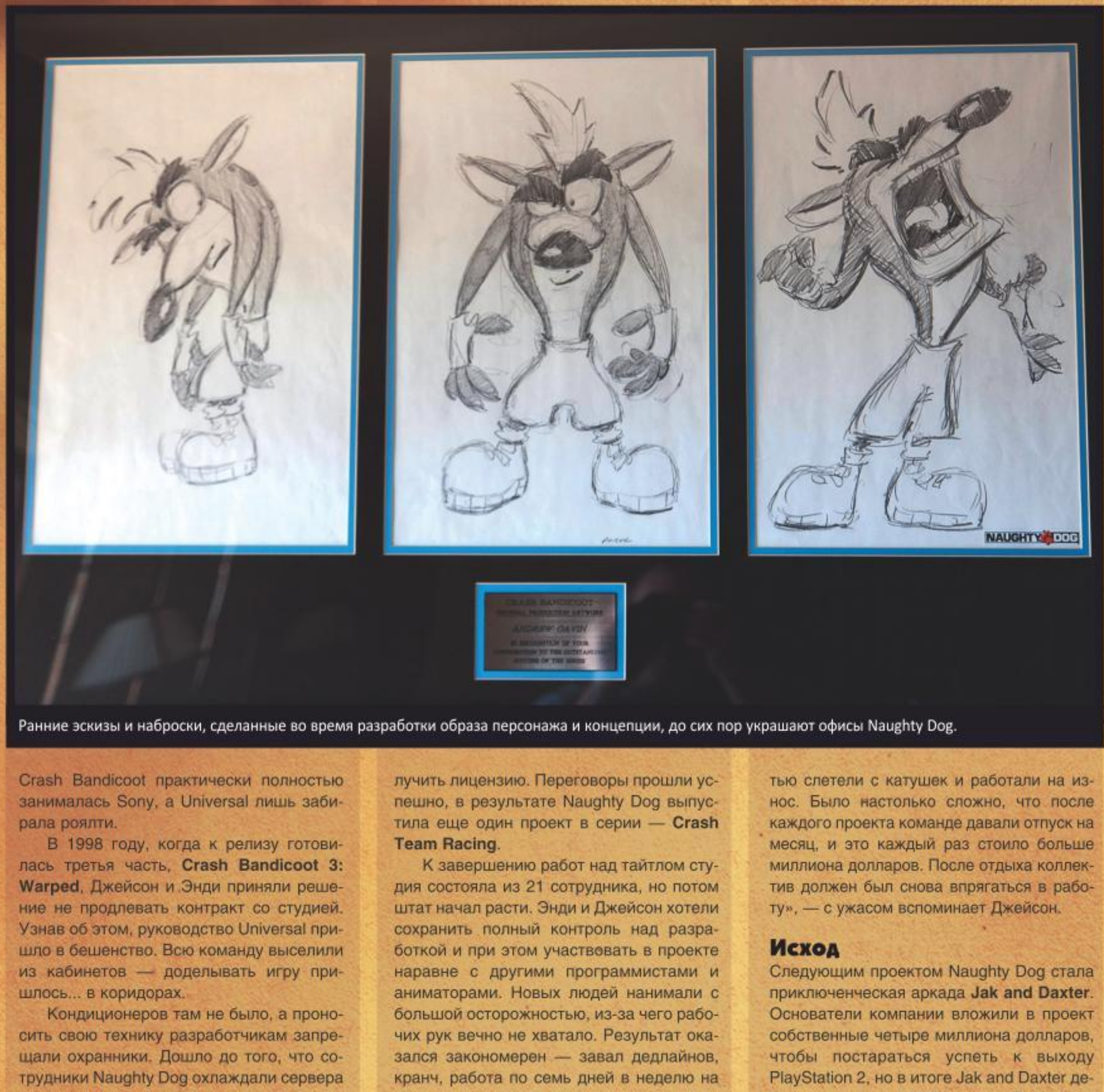
«В ранней рекламе PlayStation маркетологи из Sony практически никогда не использовали знаменитостей или компьютерных героев. Никто и не думал делать Polygonman героем игры. Ему не суждено было стать Соником или Марио. Это существо было виртуальным воплощением вызова, Большим Братом, руководящим всеми видеоиграми. Японцы восприняли эту идею слишком буквально. Когда они увидели Polygonman в первый раз, то попросту пришли в ярость», — вспоминает бывший исполнительный директор Sony Computer Entertainment Стив Рейс.

Гореть на работе

«Мне кажется, те четыре игры сериала Crash Bandicoot, над которыми мы работали, постоянно улучшались и совершенствовались (даты выхода — 1996-й, 1997-й, 1998-й, 1999-й). Мы пытались втиснуть в каждый релиз как можно больше нового, не чураясь при этом старых элементов геймплея. Фанаты знали, что наши игры стоят своих денег, поэтому и раскупали их в таком количестве», — рассказывает Энди, вспоминая работу над сиквелами.

Время шло, контракт с Universal подходил к концу, а руководство компании перестало помогать Naughty Dog и никак особенно не вкладывалось в разработку или маркетинг. Изданием и рекламой

Золотой состав Naughty Dog времен релиза первой части Crash Bandicoot. Фотография из блога Энди Гэвина.



Ранние эскизы и наброски, сделанные во время разработки образа персонажа и концепции, до сих пор украшают офисы Naughty Dog.

Crash Bandicoot практически полностью занималась Sony, а Universal лишь забирала роялти.

В 1998 году, когда к релизу готовилась третья часть, **Crash Bandicoot 3: Warped**, Джейсон и Энди приняли решение не продлевать контракт со студией. Узнав об этом, руководство Universal пришло в бешенство. Всю команду выселили из кабинетов — доделывать игру пришлось... в коридорах.

Кондиционеров там не было, а проносить свою технику разработчикам запрещали охранники. Дошло до того, что сотрудники Naughty Dog охлаждали сервера обычным вентилятором, но никто не сдавался. В день, когда Crash Bandicoot 3: Warped ушел в печать, студия навсегда простилась с Universal.

О дальнейшей разработке игр про Краша поначалу не могло быть и речи, ведь права на героя у Naughty Dog не было. Но Джейсон и Энди предложили друзьям в Sony договориться с Universal и получить лицензию. Переговоры прошли успешно, в результате Naughty Dog выпустила еще один проект в серии — **Crash Team Racing**.

К завершению работ над тайтлом студия состояла из 21 сотрудника, но потом штат начал расти. Энди и Джейсон хотели сохранить полный контроль над разработкой и при этом участвовать в проекте наравне с другими программистами и аниматорами. Новых людей нанимали с большой осторожностью, из-за чего рабочих рук вечно не хватало. Результат оказался закономерен — завал дедлайнов, кранч, работа по семь дней в неделю на протяжении целого года.

«В 1997 году я провел в офисе 364 дня и сидел за компьютером по 16 часов в сутки. Пропустил работу лишь однажды, когда слег со страшной простудой. Энди тоже ни одного дня не прогулял. Мы четыре года подряд выпускали крутые проекты, которые продавались миллионными тиражами. Деньги, конечно, огромные, но мы полностью слетели с катушек и работали на износ. Было настолько сложно, что после каждого проекта команде давали отпуск на месяц, и это каждый раз стоило больше миллиона долларов. После отдыха коллектив должен был снова впрягаться в работу», — с ужасом вспоминает Джейсон.

Исход

Следующим проектом Naughty Dog стала приключенческая аркада **Jak and Daxter**. Основатели компании вложили в проект собственные четыре миллиона долларов, чтобы постараться успеть к выходу PlayStation 2, но в итоге Jak and Daxter дебютировала в 2001 году. Тогда же Naughty Dog перешла под контроль японского гиганта.

Несколькими годами ранее в роскошном японском баре Келли Флок предложил Рубину и Гэвину продать компанию Sony. Незадолго до этого Джейсон на месяц уехал в горы, чтобы помедитировать и подумать о смысле жизни. За послед-

Еще один конкурент Crash Bandicoot — легендарный Tomb Raider. В плане картинки выглядел он намного хуже.

нее время у друзей скопилось много денег, но практически не оставалось времени. Появились проблемы со здоровьем. У Рубина начали выпадать волосы, он сильно потолстел от того, что неправильно питался. На коже образовалась странная сыпь, а ночью он практически не мог уснуть. Однажды к нему в кабинет пришел разбитый Гэвин и признался, что за весь год ему лишь однажды удалось сходить на свидание, потому что времени попросту не оставалось. У него болела спина и запястья (развился туннельный синдром). При этом ему приходилось каждый день успокаивать сотрудников, не справлявшихся со стрессом и давлением со стороны издательства. Жизнь перевалила на третий десяток, а школьные приятели так и сидели за компьютерами.

Поглощение Naughty Dog прошло безболезненно. Основатели получили большие деньги и пообещали сделать переход незаметным для сотрудников.

«Нет однозначного ответа, почему мы решили продать Naughty Dog. Было множество факторов. Мой контракт заканчивался, и страшно не хотелось снова торговаться. Я устал за 10 лет беспрерывной работы по 110 часов в неделю. К тому же мы подготовили наших лучших менеджеров Эвана Уэллса, Стивена Уайта и Кристофа Балестру в качестве замены», — объясняет решение продать студию Энди.

«Мы сказали, что уходим еще в 2002-м, и пообещали Sony подготовить за последующие два года достойную смену. К концу работы над Jak 3 Эван и Стивен взяли бразды правления в свои руки. Стивен потом решил, что ему не интересно руководить командой. Его место занял Кристоф Балестра. Переход прошел без всяких проблем, что позволило продолжить работу на очень высоком уровне. Итог вам всем известен: на свет появились Uncharted и Uncharted 2», — рассказывает Джейсон.

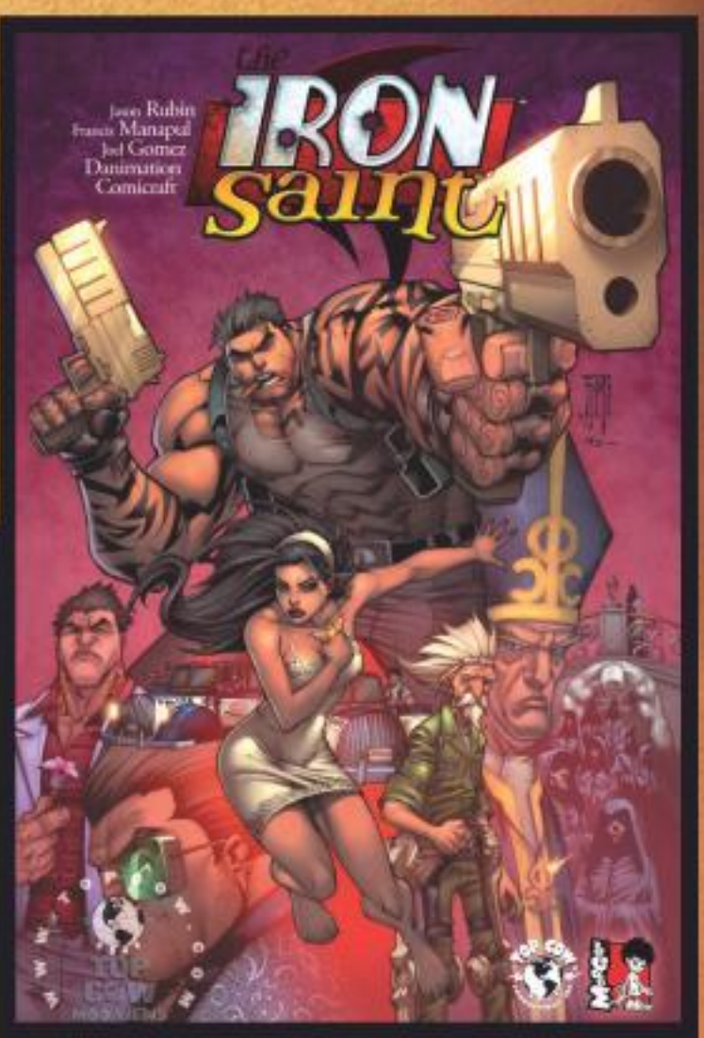
■■■

На этом история старой Naughty Dog заканчивается и начинается история большой компании, подарившей нам серию Uncharted и сейчас работающей над The Last of Us. Но это уже путь становления корпоративного гиганта, а не небольшой, но амбициозной студии, придумавшей одного из самых запоминающихся игровых героев.

Золотой состав Naughty Dog времен релиза первой части Crash Bandicoot.
Фотография из блога Энди Гэвина.

Путь Naughty Dog — прекрасная иллюстрация современной игровой индустрии. Чтобы сделать многомиллионный сериал, нужно трудиться изо дня в день, из года в год, каждую минуту доказывая собственную состоятельность. Нужно плыть против течения, рисковать, сражаться с корпоративной бюрократией, добиваться более выгодных контрактов и вовремя принимать важные стратегические решения. Но рано или поздно вы неминуемо окажетесь перед выбором — укротить собственные амбиции и продолжать делать игры своей мечты в рамках небольшого бюджета или влиться в более крупную компанию с ее огромными деньгами, но жесткими правилами и ориентацией на финансовый успех.

Джейсона и Энди тяготила работа в огромной корпорации, где, с одной стороны, много денег и ресурсов, а с другой — царит страшная бюрократия. И хоть нельзя абсолютно точно назвать причину продажи студии, но Джейсон во время конференции D.I.C.E. в 2004 году высказался, как нам кажется, достаточно однозначно: «Разработчики видеоигр не могут считаться художниками, потому что прячутся за брендом. Игры не станут искусством, пока за ними не будут стоять имена конкретных людей. Все видят только огромные компании, выпускающие тонны продуктов. Такое отношение опасно. Если интерактивные развлечения не приравнять к искусству, то они не будут защищены». ■



Судьба героев

После того, как Энди и Джейсон покинули стены Naughty Dog, они совершенно пропали с радаров игровой прессы. Отказавшись от работы с Sony, основатели Naughty Dog решили попробовать себя в новых проектах.

При участии HBO они основали стартап **Flektor**. Это было веб-приложение, которое позволяло создавать коллажи из разного контента (фотографий, видео, музыки) и выкладывать их в социальных сетях и блогах. В 2007-м проект продали **Fox Interactive Media**. В 2008 году Гэвин покинул компанию и вернулся в игровую индустрию. Вместе со студией **Monkey Gods** он начал заниматься социальными играми. Кроме того, начал писать книги. В 2011-м вышел его дебютный роман The Darkening Dream в жанре исторического фэнтези.

«За свою жизнь я прочитал 10 000 романов и бог знает сколько сборников научно-фантастических новелл. В школе даже выиграл несколько литературных призов, а в колледже отправлял собственные произведения в журналы (правда, меня не публиковали). Я еще и сюжеты для нескольких наших игр сочинял, но работа над проектами для PlayStation отнимала все силы. Как только у меня появилось время, мне захотелось сесть за роман», — признается Энди.

Джейсон продолжил работать в игровой индустрии и за ее пределами. Например, в 2007 году вышел комикс The Iron Saint (известный как Iron and the Maiden), автором которого выступил Джейсон. Иллюстрации для этого издания делал Джо Мэд — известнейший художник, нарисовавший комиксы Witchblade и Darksiders.

«Я занимался консалтингом, пытался купить несколько игровых компаний, но ничего не вышло. Потом был Flektor, работа с Myspace, выпуск казуалок. Еще раз попытался купить одну большую студию — вновь безуспешно. В общем, я продолжал заниматься играми, только не публично. Затем получил занятное предложение и оказался достаточно сумасшедшим, чтобы принять его», — говорил Джейсон летом 2012 года о переходе в THQ.

Джейсон Рубин стал президентом проблемного издательства с мая 2012 года. По идее, он должен был помочь с реструктуризацией производства и работой над новыми проектами. Судя по падению акций компании, ему это не удалось.

Николай Жогов

НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

СНАРЯЖЕН ПО ПОЛНОЙ

Sony Xperia Z

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.1
- **Дисплей:** 5 дюймов (1080x1920), ЖК, сенсорный, мультитач
- **Процессор:** Qualcomm Snapdragon APQ8064 (1,5 ГГц)
- **Оперативная память:** 2 ГБ
- **Встроенная память:** 16 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD
- **Камеры:** 2 Мп (передняя), 13 Мп (задняя, автофокус, вспышка)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, WCDMA 850/900/2100 МГц, LTE
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0, NFC
- **Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 2330 мАч
- **Время автономной работы:** до 14 ч (разговор), до 550 ч (ожидание)
- **Дополнительно:** водостойкий корпус, док-станция для зарядки
- **Размеры:** 13,9x7,1x0,8 см
- **Вес:** 146 г
- **Цена:** 29 990 рублей

Компании **Sony** наконец-то удалось создать смартфон, который можно смело назвать бескомпромиссным. Новичок, претендующий на статус лучшего решения на рынке, получил имя **Xperia Z**.

Первая мишень для восторгов — 5-дюймовый дисплей с разрешением 1080x1920. Использование Full HD в телефоне обеспечивает небывалую плотность пикселей, «зерно» надо высматривать с лупой. При этом экран отличается хорошей цветопередачей и высоким уровнем контрастности. Дополнительную сочность изображению придает технология программной коррекции палитры **Mobile BRAVIA Engine 2**.

Другая сильная сторона Xperia Z — корпус. Его толщина составляет всего 7,9 мм, но это не помешало инженерам оснастить аппарат защитой от пыли и влаги. Используемые в конструкции материалы создают налет премиальности: каркас выполнен из армированного полиамида, а передняя и задняя стороны — из закаленного стекла.

Лицевая панель занята лишь экраном и камерой на 2 Мп. Торцы несут слоты micro-SIM и micro-SD, порт MHL (micro-USB с расширенным функционалом вроде вывода видео) и 3,5-мм аудиовыход — все элементы закрыты водонепроницаемыми заглушками. Дабы последние не износились раньше срока, на корпусе предусмотрены контакты для соединения с комплектной док-станцией. Кнопки включения и регулировки громкости, исполненные в металле, расположены на правой стенке. Задняя панель приютила фотосенсор **Exmor RS** на 13 Мп. Его уникальная особенность — возможность съемки видео в режиме HDR.

Еще один довод в пользу Xperia Z — передовое железо. Внутри скрывается четырехъядерный процессор **Qualcomm APQ8064**, 2 ГБ оперативной памяти и накопитель на 16 ГБ. Аппарат поддерживает LTE, в том числе российские частоты. На радость меломанам смартфон комплектуется качественной гарнитурой **MH-EX300AP**. ОС — модифицированная **Android 4.1**, при этом Sony запланировала выпуск обновления до версии 4.2.

ГОСТЬ ИЗ КИТАЯ

Aresze Enclave

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип корпуса:** Middle Tower
- **Тип материнской платы:** ATX, micro-ATX
- **Отсеки 5,25 дюйма:** 4 внешних
- **Отсеки 3,5 дюйма:** 6 внутренних
- **Слоты расширения:** 8 шт.
- **Вентиляторы:** 170-мм спереди и сверху, 120-мм сзади
- **Панель ввода/вывода:** USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио
- **Материалы:** сталь, пластик
- **Цвета:** черный, черно-красный, черно-синий, белый
- **Дополнительно:** отверстия для шлангов СВО, контроллер вентиляторов, док-станция для HDD, перегородка для разделения тепловых зон
- **Максимальная высота кулера:** 175 мм
- **Размеры:** 51,7x21x50 см
- **Вес:** 12,5 кг
- **Цена:** 3300 рублей

Знакомьтесь — компания **Aresze**, китайский производитель корпусов и БП. На российском рынке она новичок, но с неплохими перспективами: некоторые ее продукты, например Middle Tower **Enclave**, заслуживают внимания.

Шасси выполнено из толстой стали — корпус вышел не только большим, но и тяжелым. Правая стенка цельная, а вот на левой присутствует вентиляционная сетка, защищенная изнутри пылевым фильтром. Аналогичные перфорированные сегменты занимают большую часть передней и верхней панелей. В целом дизайн фривольный — в нем много ломаных линий. Aresze предлагает четыре варианта корпуса: черный, черно-красный, черно-синий и белый. В «цветастых» моделях вентиляционные сетки выкрашены в яркие тона.

Панель ввода/вывода, расположенная сверху, предлагает владельцу пару USB 2.0, аналогичный порт последнего поколения, два гнезда для аудио, а также док-станцию для HDD. Чтобы добро не пылилось, его можно закрыть с помощью сдвижной шторки. В центре лицевой панели находится крупный регулятор скорости вращения вентиляторов, оснащенный светодиодной подсветкой.

Корпус несет квартет 5,25-дюймовых отсеков с безвинтовыми креплениями. Корзин для жестких дисков здесь две — одна на четыре HDD, другая на два. Монтаж винчестеров осуществляется посредством салазок, совместимых как с настольными, так и с мобильными накопителями. Слотов расширения — восемь штук, для фиксации карт в них используются винты с накатанной головкой.

Новичок оснащен тремя вентиляторами. На передней и верхней панелях установлены 170-мм вертушки, сзади крутится традиционная «стодвадцатка». Все три ветродуя подключены к реобасу. На задней стенке присутствуют сразу четыре отверстия для шлангов.

Enclave разделен на две части массивной перегородкой, которая отделяет БП и малую корзину для HDD от остальных компонентов. Еще один разделитель можно установить между верхним слотом расширения и процессором. В теории это позволит оптимизировать воздушные потоки, но съемную перегородку лучше использовать с осторожностью: такое разделение порадует процессор, но мощные видеокарты без доступа к «выхлопу» могут и перегреться.

ОРУДИЕ ПРЕВОСХОДСТВА

Razer Orbweaver

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип клавиш:** механические
- **Переключатели:** Cherry MX Blue
- **Сила нажатия:** 50 г
- **Количество клавиш:** 20 + 2 дополнительных + 8-позиционный D-pad
- **Время отклика:** 1 мс
- **Подключение:** проводное
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Дополнительно:** подсветка клавиш, настраиваемая геометрия корпуса
- **Размеры:** 5,5x15,4x20,2 см
- **Вес:** 300 г
- **Цена:** 5000 рублей

Razer Orbweaver — клавиатура необычная. Она не подходит для набора текста, но от нее этого и не требуется. Ее стихия — игры и только игры.

У Orbweaver всего 22 клавиши, но расположены они максимально грамотно. Основной набор включает в себя 20 кнопок, образующих пять одинаковых по высоте столбцов. Тот, что у левого края, находится чуть ниже остальных. Клавиши располагаются одна над другой, что непривычно, но очень удобно. На специальной площадке, отведенной под большой палец, ютится 8-позиционный D-pad и две дополнительные кнопки, одна из которых выполнена в виде своеобразного курка.

Razer уже выпускала подобную модель, **Nostromo**, но новичок куда технологичнее. Так, клавиши главного блока здесь механические, а не мембранные. Они базируются на свитчерах **Cherry MX Blue**, характеризующихся невысоким сопротивлением нажатию, четким тактильным откликом при срабатывании и... шумной работой. Второе ключевое отличие Orbweaver — изменяемая геометрия корпуса: владелец может отрегулировать наклон подставки для ладони, а также положение основного блока и площадки под большой палец. В результате устройство подходит для геймеров с любым размером кисти.

Среди прочих особенностей отметим подсветку клавиш, низкое время отклика в 1 мс и поддержку **Synapse 2.0** — данное ПО не только помогает с настройкой профилей и макросов, но и сохраняет все эти данные в облаке. Главная проблема Orbweaver — цена, ведь по стоимости новинка сопоставима с полноценной клавиатурой топ-класса.

ДОСТУПНЫЙ БОЛИД

Ritmix RMD-1070

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 9,7 дюйма (1024x768), ЖК (IPS), сенсорный, мультитач
- **Операционная система:** Android 4.0
- **Процессор:** NVIDIA Tegra 3 (1,3 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Встроенная память:** 8 ГБ
- **Поддержка карт памяти:** micro-SD
- **Камеры:** 0,3 Мп (передняя), 2 Мп (задняя)
- **Разъемы:** micro-USB, HDMI, 3,5-мм джек
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 3.0
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 6000 мАч
- **Размеры:** 24,3x18,9x1,2 см
- **Вес:** 700 г
- **Цена:** 10 000 рублей

Большой, мощный планшет и всего за 10 000 рублей? Легко! Новый **Ritmix RMD-1070** как раз из таких.

Таблетка формата iPad получила 9,7-дюймовый экран с разрешением 1024x768 точек. Плотность пикселей низкая, но цветопередача приличная — как-никак, IPS-матрица. Корпус выполнен из черного матового пластика, декоративные элементы отсутствуют. Рекордов стройности планшет не ставит: толщина достигает 1,2 см, а вес равен 700 г. С другой стороны, это нормальные значения для бюджетного решения.

Кнопки включения и регулировки громкости расположены на верхнем торце, а слот для micro-SD и все разъемы ютятся на левом боку. В набор вошел выход HDMI, 3,5-мм гнездо и micro-USB с поддержкой стандарта OTG. Таким образом, к планшету можно подключать проводные клавиатуры, флэшки и прочие USB-устройства. Фронтальная камера оснащена сенсором на 0,3 Мп, задняя довольствуется матрицей с разрешением 2 Мп.

Начинка — на уровне топовых таблеток. Внутри RMD-1070 скрывается четырехъядерный процессор **NVIDIA Tegra 3** и гигабайт оперативной памяти. Объем встроенного накопителя — 8 ГБ. Программная составляющая — **Android 4.0**. Внимания заслуживает неплохая комплектация, с планшетом идет чехол из кожзама, защитная пленка для экрана и OTG-кабель.

ОБЩИТЕЛЬНЫМ ГЕЙМЕРАМ

Thrustmaster Y-250C

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип наушников:** закрытые
- **Тип микрофона:** узконаправленный, съемный
- **Динамики:** 2x 50-мм
- **Диапазон частот:** 10—25 000 Гц (наушники)
- **Чувствительность:** 102 дБ (наушники), 50 дБ (микрофон)
- **Соединение:** проводное
- **Дополнительно:** два варианта подключения, пульт управления
- **Вес:** 364 г
- **Цена:** 2500 рублей

Серьезным игрокам — серьезная гарнитура! Вот под таким девизом вышла **Thrustmaster Y-250C**. Новинка выполнена в черно-красных тонах и полностью обхватывает уши. Вкупе с качественными кожаными амбушюрами это гарантирует изоляцию от внешних шумов. Внутри скрываются крупные 50-мм динамики, рассчитанные на хорошую проработку как высоких, так и низких частот. Целостность устройства обеспечивается широким оголовьем с Y-образными креплениями для чашек. Поскольку гарнитура массивна, дужка дополнена толстой смягчающей подкладкой, обтянутой кожей. В конструкции оголовья присутствует металл, и это большой плюс. Микрофон — съемный, узконаправленный. Он расположен на пластиковой ножке, гнущейся у основания и закрепленной на левой чашечке.

Способ подключения у Y-250 не совсем обычный. От наушников отходит небольшой провод для соединения с пультом управления, который позволяет регулировать громкость микрофона и звука. Затем к промежуточному звену подключается один из двух дополнительных кабелей. Первый оканчивается четырехконтактным мини-джеком, второй — парой 3,5-мм разъемов. Таким образом, новинку можно подсоединить не только к компьютеру, но и, скажем, к планшету, без потерь в функциональности.

К слову, в линейку Y-250 входят еще две модели — **Y-250P** и **Y-250X**. Одна предназначена для **PlayStation 3**, другая — для **Xbox 360**. Гарнитуры отличаются цветовым исполнением, дизайном пульта и набором кабелей, но основа у них та же самая.

В БОЙ!

BenQ XL2411T

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диагональ:** 24 дюйма
- **Разрешение:** 1920x1080
- **Тип матрицы:** TN
- **Подсветка:** светодиодная
- **Время отклика:** 1 мс
- **Яркость:** 350 кд/м²
- **Контрастность:** статическая — 1000:1, динамическая — 12 000 000:1
- **Частота развертки:** 120 Гц
- **Углы обзора:** 170/160 градусов по горизонтали/вертикали
- **Интерфейсы:** HDMI, D-sub, DVI, 3,5-мм джек
- **Энергопотребление:** 22 Вт
- **Размеры:** 43,1x57x22,3 см
- **Вес:** 6 кг
- **Цена:** 10 000 рублей

BenQ продолжает радовать выпуском игровых мониторов. В этот раз компания представила недорогое решение с диагональю 24 дюйма — **XL2411T**.

В устройстве использован сдержанный дизайн, знакомый нам по прошлым творениям фирмы. Экран обрамляет равномерной толщины рамка из матового пластика, в нижней части присутствует выступ, несущий кнопки управления. На задней стенке ютятся выходы HDMI, D-sub (VGA) и DVI, левый торец приютил выход для наушников. Подставка, состоящая из прямоугольной основы и цилиндрической стойки, не шибко красива, зато функциональна. Она позволяет регулировать наклон, высоту и угол поворота экрана, а также переводить его в портретный режим.

Дисплей базируется на матовой TN-панели разрешением 1920x1080. Ее сильная сторона — скорость обновления картинки: время отклика равно 1 мс, а частота развертки составляет 120 Гц. Эта особенность вкупе с поддержкой **3D LightBoost** гарантирует совместимость с **NVIDIA 3D Vision 2**. Яркость у экрана высокая, контрастность — приличная, а вот углы обзора не впечатляют.

Новинка наделена рядом интересных геймерских возможностей. Во-первых, в устройстве предусмотрены специальные профили, заточенные под игры жанров FPS и RTS. Во-вторых, владельцу доступна настраиваемая функция **Black eQualizer**, повышающая четкость отображения темных участков. В-третьих, XL2411T умеет маскироваться под мониторы с меньшей диагональю, заменяя лишнюю площадь черной рамкой, — понадобится киберспортсменам, готовящимся к LAN-баталиям.

ОПТИМАЛЬНО

LG Optimus G

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.1
- **Дисплей:** 4,7 дюйма (768x1280), ЖК (True HD IPS Plus), сенсорный, мультитач
- **Процессор:** Qualcomm Snapdragon APQ8064 (1,5 ГГц)
- **Оперативная память:** 2 ГБ
- **Встроенная память:** 32 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD
- **Камеры:** 1,3 Мп (передняя), 13 Мп (задняя, автофокус, вспышка)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSPA+ 900/2100 МГц, LTE 800/900/1800/2100/2600
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0, NFC
- **Навигация:** A-GPS
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 2100 мАч
- **Размеры:** 13,2x6,9x0,8 см
- **Вес:** 145 г
- **Цена:** 24 990 рублей

Появление платформы **Snapdragon S4 Pro** спровоцировало производителей смартфонов на выпуск новых решений. Для LG таким продуктом стал **Optimus G** на **Android 4.1**.

Дизайн выдает родство новинки с недавним **Nexus 4**. Здесь и 4,7-дюймовый IPS-экран с разрешением 768x1280, и текстурированная задняя панель, сокрытая под слоем закаленного стекла, и характерный вырез для разговорного динамика. Впрочем, различий хватает: под дисплеем появились сенсорные кнопки, торцы облачились в глянец, а форма корпуса приблизилась к классическому «прямоугольнику со скругленными углами».

Задняя панель — несъемная, а потому слот для micro-SIM находится на левом боку. Там же ютится регулятор громкости. Выход для наушников расположен сверху, порт micro-USB — снизу. На правой стороне присутствует лишь клавиша включения. Камер две — на 1,3 Мп спереди и на 13 Мп сзади. Последняя радует не только автофокусом и вспышкой, но и подсветкой матрицы.

Железная начинка Optimus G — стандарт сегодняшних флагманов: четырехъядерный **Qualcomm APQ8064** соседствует с 2 ГБ оперативки. В отличие от того же Nexus 4, новичок оснащен приличным объемом постоянной памяти — ее аж 32 ГБ. Увы, дружить с картами micro-SD аппарат не научился. Емкость аккумулятора составляет 2100 мАч. В числе прочих особенностей отметим полноценную поддержку LTE.

ДОЛГОИГРАЮЩИЕ ОКНА

ASUS VivoTab TF810C

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 11,6 дюйма (1366x768), ЖК (IPS), сенсорный, мультитач
- **Операционная система:** Windows 8
- **Процессор:** Intel Atom Z2760 (1,8 ГГц)
- **Оперативная память:** 2 ГБ
- **Встроенная память:** 64 ГБ
- **Поддержка карт памяти:** micro-SD
- **Камеры:** 2 Мп (передняя), 8 Мп (задняя, автофокус, вспышка)
- **Разъемы:** micro-HDMI, 3,5-мм джек, док-коннектор
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
- **Аккумулятор:** литиево-полимерный
- **Время автономной работы:** 10,5 ч
- **Дополнительно:** док-станция (клавиатура, тачпад, аккумулятор, 2x USB 2.0), переходник с док-коннектора на USB 2.0
- **Размеры:** 29,4x18,9x0,9 см
- **Вес:** 675 г
- **Цена:** 40 000 рублей

Компактный планшет на **Windows 8**, способный проработать без розетки весь день, — это реальность, и новый **ASUS VivoTab TF810C** тому подтверждение.

Тайваньский гость — очередной трансформер, то есть таблетка, способная превращаться в ноутбук. Лицевая часть несет 11,6-дюймовый IPS-дисплей с разрешением 1366x768, обрамленный черным глянцем. Над экраном — камера на 2 Мп, под ним — сенсорная кнопка «Windows». Задняя панель металлическая на три четверти — сверху находится ребристая вставка из пластика, необходимая для работы беспроводных модулей. Именно на ней располагается основная камера на 8 Мп, дополненная вспышкой. На боковинах ютится слот micro-SD, выход micro-HDMI, док-коннектор, а также кнопка включения и качелька для настройки громкости. Порт USB отсутствует, но он доступен через переходник, подключаемый к разъему для док-станции.

Для 11,6-дюймового планшета новичок на удивление легок. Вес составляет всего 675 граммов, а это уровень 10-дюймовых ARM-решений. Толщина при этом не превышает 9 мм. Секрет компактности кроется в необычной начинке: вместо привычных кристаллов **Core** компания ASUS взяла на вооружение двухъядерный **Atom Z2760** (1,8 ГГц) и дополнила его 2 ГБ памяти типа LPDDR2-800. Производительность у такой связки скромная, зато энергопотребление — феноменально низкое. Как следствие, таблетке не нужен огромный аккумулятор и массивная система охлаждения.

Перевоплощение планшета в лэптоп осуществляется посредством док-станции — она включает в себя островную клавиатуру, тачпад, пару разъемов USB 2.0 и дополнительный аккумулятор, увеличивающий время автономной работы с 10,5 до 19 часов. Вес в результате трансформации возрастает вдвое. Напоследок отметим, что помимо док-станции в комплект поставки VivoTab TF810C входит чехол из кожзама и стилус **Wacom**.

ПЕРСОНАЛЬНОЕ 3D

Sony HMZ-T2

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Экраны:** 2x 0,7 дюйма (1280x720), OLED
- **Интерфейсы (блок процессора):** 2x HDMI (вход и выход), HMD-out
- **Интерфейсы (основной блок):** HMD-in, 3,5-мм джек (выход)
- **Энергопотребление:** 15 Вт
- **Дополнительно:** наушники Sony MDR-EX300
- **Размеры (основной блок):** 21x19,6x11 см
- **Размеры (блок процессора):** 18x3,6x16,8 см
- **Вес:** 330 г (основной блок) + 600 г (блок процессора)
- **Цена:** 38 000 рублей

Новоявленное устройство **Sony HMZ-T2** классифицируется создателями как «индивидуальный 3D-дисплей». Почему «индивидуальный»? Да потому, что одна из частей новинки в буквальном смысле крепится на голову!

HMZ-T2 состоит из двух компонентов — блока, обрабатывающего сигнал, и шлема, отвечающего непосредственно за картинку. Первый элемент представляет собой черную металлическую коробку с парой HDMI (входом и выходом) на задней стенке и проприетарным разъемом HMD на передней панели. Устройство подключается к медиаплееру, приставке или другому источнику и подготавливает изображение для вывода на шлем. Соединение с последним осуществляется посредством провода длиной около трех метров.

Шлем, он же основной блок, скрывает в себе два 0,7-дюймовых OLED-экрана с разрешением 1280x720. При использовании они находятся в паре сантиметров от глаз, так что поле зрения покрывается почти полностью — впечатление такое же, как при просмотре двухметровой «плазмы» с расстояния в пару метров. В режиме 3D каждый экран выдает свою собственную картинку, в результате чего достигается стереоскопический эффект без сопутствующих проблем вроде мерцания, «гостинга» или снижения вертикального расширения. Промежуток между матрицами регулируется в широком диапазоне, так что настроить HMZ-T2 под себя несложно.

Корпус основного блока выполнен из пластика двух сортов — белого глянцевого и черного матового. В нижней части «шапки» сконцентрированы все органы управления. Для защиты от внешних источников света предусмотрены съемные прорезиненные накладки. Встроенных динамиков нет, зато есть 3,5-мм выход и неплохие «затычки» **Sony MDR-EX300** в комплекте. Приятный бонус — функция эмуляции 6-канального звучания. Вес шлема составляет немалые 330 граммов, но хитрая система креплений позволяет равномерно распределить давление. Заметим, что HMZ-T2 нельзя использовать с обычными очками.

ПОХОДНЫЙ ВАРИАНТ

SteelSeries Flux

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип наушников:** накладные
- **Тип микрофона:** всенаправленный
- **Динамики:** 2x 40-мм
- **Диапазон частот:** 18—28 000 Гц (наушники), 50—16 000 Гц (микрофон)
- **Чувствительность:** 118 дБ (наушники), 38 дБ (микрофон)
- **Импеданс:** 29 Ом
- **Соединение:** проводное
- **Дополнительно:** два съемных кабеля, удлинитель
- **Цена:** 2700 рублей

В арсенале **SteelSeries** появилась гарнитура, предназначенная для подвижных игроков и меломанов. Имя ей — **Flux**.

Основа новинки — наушники накладного типа. Их главный плюс — небольшой размер. Дужка и чашки круглой формы сделаны из пластика. Пухлые амбушюры обтянуты мягкой тканью либо кожей (в версии **Luxury Edition)**. Гибкое оголовье разделено на два сегмента и лишено смягчающих прокладок. Обхват регулируется выдвижными вставками из пластмассы. Устройство удобно носить с собой, причем не только на шее: в сложенном состоянии оно занимает очень мало места, а комплектный тряпичный чехол защищает от повреждений.

За воспроизведение звука отвечает пара 40-мм динамиков с отличными характеристиками: заявленный диапазон частот составляет 18—28 000 Гц, а чувствительность достигает 118 дБ. Сопротивление равно 29 Ом, так что даже маломощные плееры «раскачают» наушники без особых проблем.

Устройство поставляется с двумя съемными кабелями, каждый из которых дополнен всенаправленным микрофоном. Первый нужен для подключения к ПК, и на его конце болтается пара 3,5-мм штекеров. Второй кабель несет 4-контактный мини-джек и позволяет использовать Flux в качестве полноценной гарнитуры для смартфонов и планшетов. Заметим, что на корпусе присутствуют сразу два 3,5-мм гнезда, по одному на каждой чашечке. Таким образом, владелец сам решает, с какой стороны ему носить кабель. Разъем, оставшийся свободным, автоматически превращается в аудиовыход — к нему реально подключить еще одну пару излучателей.

На рынке представлено два варианта Flux, черный и белый, но устройство можно кастомизировать: SteelSeries предлагает сменные амбушюры, накладки для чашек и кабели в ярком цветовом исполнении.

УСЛАДА МЕЛОМАНА

iriver Astell&Kern AK100

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Экран:** 2,4 дюйма (320x240), ЖК (IPS), сенсорный
- **Диапазон воспроизводимых частот:** 10—20 000 Гц
- **Соотношение сигнал/шум:** 110 дБ
- **Коэффициент нелинейных искажений:** 0,0009
- **Частота дискретизации:** до 192 КГц
- **Разрядность:** до 24 бит
- **Форматы аудио:** MQS, WAV, FLAC, WMA, OGG, APE, MP3, AAC, AIFF, ALAC
- **Встроенная память:** 32 ГБ
- **Карты памяти:** 2x micro-SD
- **Интерфейсы:** micro-USB, оптический вход, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** литиево-полимерный, 2000 мАч
- **Время автономной работы:** до 16 ч
- **Размеры:** 5,9x7,9x1,4 см
- **Вес:** 122 г
- **Цена:** 22 000 рублей

Обычные MP3-плееры теряют свою актуальность и сдают позиции под натиском смартфонов. Осознав это, **iriver** взялась за освоение рынка Hi-Fi-решений, ориентированных на меломанов с особо тонким слухом. Дебютным продуктом стал **Astell&Kern AK100**. Этот диковинный зверь за 22 000 рублей способен выполнять всего одну задачу — воспроизводить аудиотреки с наивысшим качеством звука.

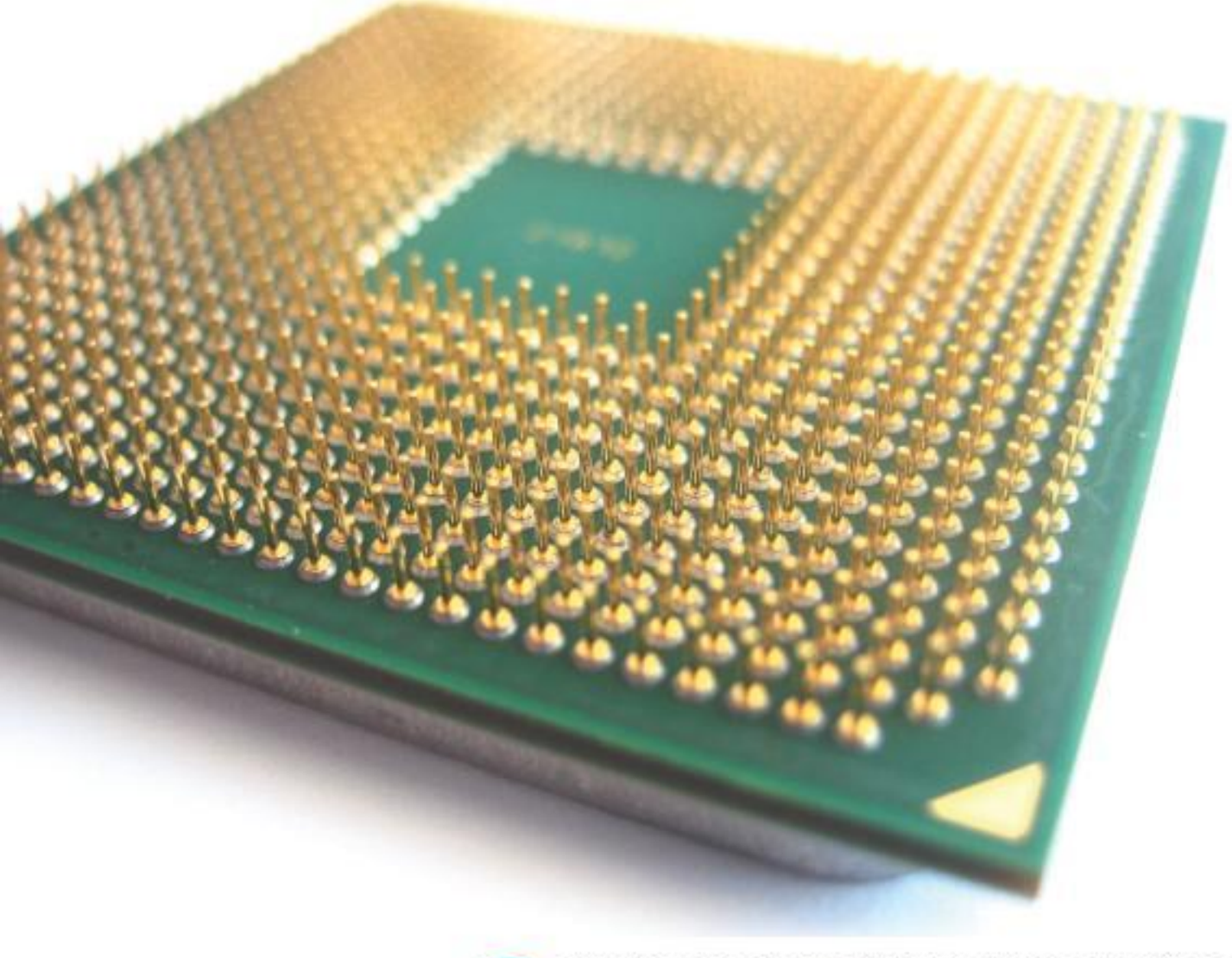
Габариты у плеера приличные, а по весу он сопоставим со средним смартфоном. Форма нарочито простая — это брусок со слегка сглаженными углами. Передняя панель и торцы — алюминиевые, с черным окрасом. Задняя стенка сделана из глянцевого пластика в тон основной части корпуса. Сенсорный IPS-экран с диагональю 2,4 дюйма расположен горизонтально. Аппаратные органы управления сосредоточены на торцах: слева присутствуют кнопки «Вперед», «Назад» и «Play», справа находится колесо регулировки громкости. Верхняя стенка занята клавишей включения и двумя разъемами — оптическим входом и 3,5-мм выходом. Такое сочетание позволяет использовать AK100 как внешний ЦАП. Порт micro-USB ютится снизу, там же располагаются сразу два слота micro-SD.

Преобразованием сигнала занимается чип **Wolfson 8740**. Именно он вместе с процессором **Telechips TCC 9201** отвечает за выдающиеся характеристики звучания и всеядность устройства: AK100 дружит с форматами WAV, FLAC, WMA, OGG, APE, MP3, AAC, AIFF, ALAC и даже экзотическим MQS. Заметим, что ЦАП весьма прожорлив, но это компенсируется мощным аккумулятором на 2000 мАч. Время автономной работы может достигать 16 часов, и это хороший показатель для Hi-Fi-плеера. «Весят» качественные записи немало, так что на встроенную память авторы не поскупились — ее здесь 32 ГБ.

В комплект поставки входит тканевой чехол, карта micro-SD и защитные накладки для экрана и задней панели. А вот наушников нет — iriver предлагает докупить их самостоятельно и приводит список рекомендуемых моделей. Все — с пятизначным ценником, что неудивительно.

ПРАВИЛА ВЫБОРА — ПРОЦЕССОР

Что скрывается за цифрами из технических характеристик



Этим материалом мы открываем цикл статей, посвященный основным параметрам и компонентам компьютера. Не переживайте, перед вами не очередной технический справочник и даже не опусы о преимуществах блоков предварительной выборки.

Мы просто решили доходчиво, по-человечески рассказать, что же пишут производители в своих таблицах и на что конкретно влияют те или иные характеристики. Мы хотим, чтобы вы, прочитав наши материалы, смотрели на сложные ТТХ и сразу же понимали, что значат все эти заумные цифры.

Кроме общей тематики, эти статьи больше ничем не будут связаны — читать их можно в свободном порядке и в любое время. А после изучения полного цикла вы не только узнаете много интересного, но и сможете осмысленно выбрать ПК, подходящий именно под ваши требования.

Процессор

Раз уж планирование будущей системы начинается с процессора, то им мы и откроем наш монументальный труд. Всю жизнь кристалл считался самым важным и дорогим элементом ПК, именно он определяет быстродействие системника, крутит музыку из Winamp, показывает фильмы, отображает буковки в Word, грузит ролики с YouTube и думает за ботов в Far Cry 3. Нам бы тут, конечно, нагнать интриги да сенсационно заявить, что враки все это, но не получится — так оно и есть.

Однако это не значит, что за возможность нормально играть надо готовить кругленькую сумму и покупать топовый Core i7, отнюдь. Производительность сегодняшних камней достигла такого уровня, что можно обойтись не только моделью среднего ценового диапазона, но и бюджетным вариантом. Главное знать, как выбирать и на что смотреть.

Первое, что делаем, — вспоминаем, есть ли у нас уже материнская плата и оставляем ли мы ее. При положительном ответе камень подбираем под нее. Лезть в интернет и изучать странички производителей необязательно. Достаточно взглянуть на название ***процессорного разъема*** (***сокета***) — это слот, куда вставляется ЦП. Что на кристалле, что на материнке записи в этой строке должны совпадать до последнего знака (к примеру, Socket LGA1155). Ошибемся — напильник не поможет: или искать новую плату, или идти на поклон к продавцу и просить поменять процессор.

Если чипсета еще нет, то забываем про сокет и сразу переходим к ***архитектуре***. Ей предстоит управлять всеми делами в кристалле. При глупом «начальнике» часть ресурсов системы окажется не у дел, и мы потеряем в производительности. Попадется удачный экземпляр — все будут работать слаженно и без перерывов.

К сожалению, узнать о плюсах/минусах архитектуры только по названию невозможно. Поэтому основным критерием выбора должна стать дата выпуска. Прикинуть ее на глаз не выйдет, придется запоминать. Сегодня у **Intel** мы выбираем **Ivy Bridge**, у **AMD** — **Piledriver**. В будущем году ищем **Intel Haswell** и **AMD Steamroller**. Впрочем, если с именами беда, то свежесть модели можно определить по еще одному признаку — ***техпроцессу***.

Измеряется он в нанометрах и указывает на то, по каким технологическим нормам создан кристалл. Современные представители делаются на лучших заводах, а значит, и техпроцесс у них наиболее продвинутый, то есть самый маленький. Почему меньше — лучше, объясняется просто.

Техпроцесс — это физический размер ***транзистора***, базового элемента любой микросхемы. Соответственно, чем компактнее эти «кирпичики», тем больше их умещается на отведенной площади и быстрее идет работа. Тут, правда, надо оговориться, что действует аксиома только в пределах одной архитектуры, у разных поколений или компаний «условия труда» могут сильно отличаться.

К примеру, некоторые структуры предполагают ***встроенное видеоядро***, которое также вписывается в строчку «***количество транзисторов***». Пока интегрированные видеокарты полезны в основном для ноутбуков, HTPC (мультимедийный центр) или офисных машин. Процессорные GPU тихие, и их производительности хватает для уверенной работы Windows и воспроизведения тяжелых

Full HD-фильмов, но вот для игр в высоких разрешениях мощности ядер, увы, недостаточно.

Разбиваемся на группы

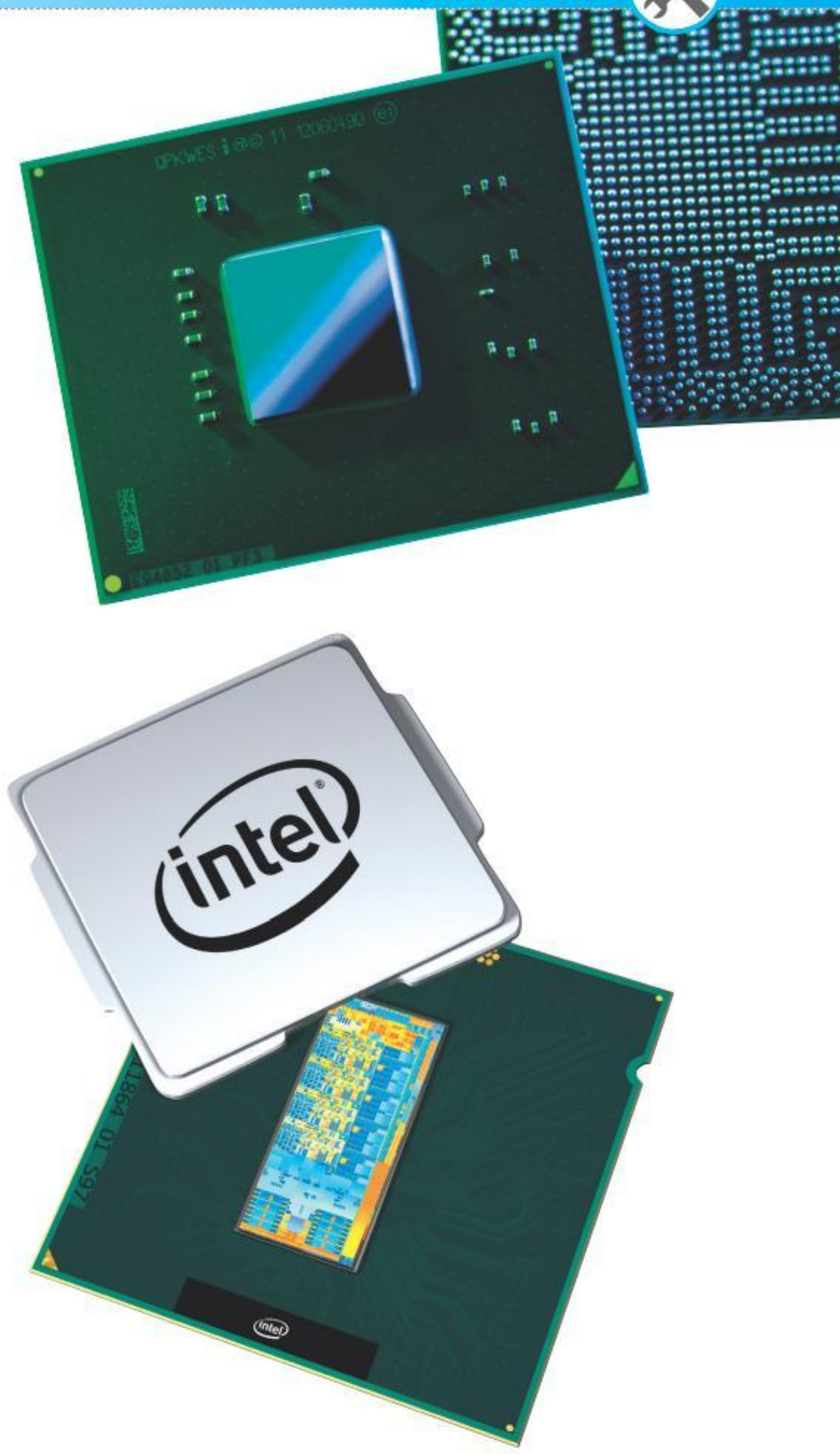
Определившись с архитектурой, можно переходить к параметрам, напрямую влияющим на производительность. Первый — ***количество ядер***. Многие до сих пор не до конца понимают смысл этой характеристики и упорно думают, что четыре ядра априори в четыре раза быстрее одного. Это ошибка.

Дело в том, что ядро в кристалле — это *самостоятельный* процессор со всеми конвейерами, вычислительными блоками и кэш-памятью. При росте числа таких наборов их производительность не увеличивается, так как друг с другом они связаны, по сути, лишь общей памятью. Для простоты понимания представьте, что в одной комнате расположились четыре одинаковых компьютера, будут ли они из-за этого работать быстрее? Конечно, нет. Какой тогда толк? А вот какой.

Запустив на одном Far Cry 3, а на втором Winamp — каждой программе мы дадим собственный ПК и избавимся от тормозов. Можно ли быстрее рассчитать одну, но большую задачу? Да, но только при условии, что софт реально разбить на несколько частей, загрузить на раздельные ПК, а итоговые данные собрать в одном месте и объединить. К сожалению, ни вы, ни мы не сможем разложить тот же Photoshop на равные блоки и распихать их по разным системам. Эту возможность должен изначально предусмотреть разработчик. Если ее не будет, то, как бы ни хотелось, считать все придется на одном системнике, в то время как остальные три будут бездельничать и жрать электроэнергию. Стоит ли за это доплачивать?

А вот тут действительно решать вам. Вообще, количество мультипоточных приложений растет. К их списку относятся практически все графические/видео/музыкальные редакторы, а также программы архивации и конвертации данных. Подтягиваются в их ряды и игры, но далеко не все: многие разработчики до сих пор применяют старые движки, которые слишком сложно переделать под новые требования. К примеру, Battlefield 3 работает лишь на одном ядре, а вот Far Cry 3 уже умеет распараллеливать некоторые задачи. Впрочем, это не значит, что дополнительные модули для того же Battlefield 3 бесполезны, свободные ресурсы разрешается загрузить TeamSpeak или Ventrilo, тем же Winamp — на игру они никак не повлияют, так как будут считаться независимо.

В целом итог по количеству ядер следующий. Многие программы могут использовать весь кристалл, некоторые на это не способны. Переплачивая за бонусные блоки, можно быть уверенным только в одном: общая отзывчивость системы увеличится, особенно при запуске несколь-



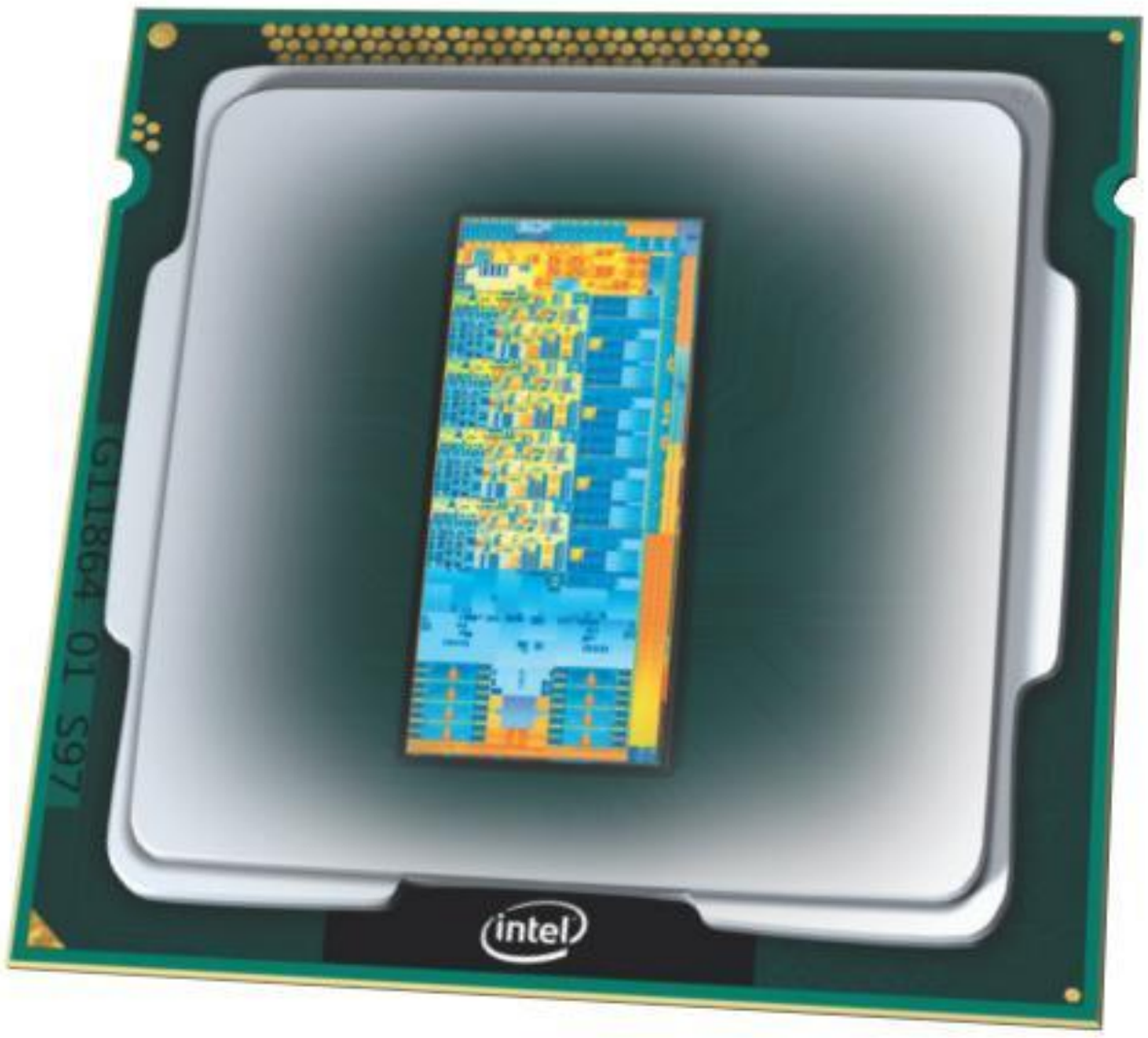
КЭШ-ПАМЯТЬ

На кэш-память многие обращают внимание и считают, что чем ее больше, тем лучше. В принципе, это верно, только вот не бывает двух одинаковых камней, но с разным кэшем. Как правило, объем подобной памяти подбирают строго под нужды и возможности модели и с лишними мегабайтами стараются не перебарщивать — обходится удовольствие недешево.

Чтобы объяснить назначение кэша, нам придется немного отвлечься и рассказать, как вообще устроена структура передачи и хранения данных в наших системах.

В компьютере используются два типа памяти: постоянная и промежуточная. Первая предназначена для долгого хранения данных — это жесткие диски и SSD. Вторая нужна для временного хранения — оперативка и кэш. Такое разделение далеко не случайно. Для эффективной работы кристалл должен непрерывно получать данные для расчета — без них он будет простаивать. К сожалению, постоянные носители этого сделать не могут, им остро не хватает производительности. Поэтому информацию, нужную камню в самое ближайшее время, перекидывают с того же HDD сначала в оперативку, а затем в еще более скоростной кэш.

Благодаря этому удается держать кристалл в нагруженном состоянии. Заметим, что быстрая память, работающая на одной частоте с ядрами, стоит нереально дорого и собирается на основе физических триггеров, поэтому ее объем до сих пор составляет всего лишь несколько килобайт.



ких ПО. А вот что касается отдельных приложений — тут как повезет. Если интересует какая-то конкретная программа, то узнать о ее способностях можно, набрав в Google «НАЗВАНИЕ multhreading», ответ найдется сразу.

Отметим, что часть процессоров на одном ядре могут считать два потока. В Intel за это отвечает технология Hyper-Threading, и записывают ее как «***количество потоков***». Смысл ее в том, что иногда кристалл может загрузить в дополнение к сложной задаче еще одну программку, но полегче. Происходит это когда первое приложение начинает буксовать на каком-то из этапов и часть блоков оказывается незанятой. Случается это не часто, так что возлагать большие надежды на Hyper-Threading не стоит — производительность вырастет всего на несколько процентов.

В последних архитектурах AMD эта технология реализована на железном уровне. В Bulldozer и Piledriver у каждого блока есть по два вычислительных модуля, которые производитель коварно записывает как полноценные ядра. На деле это не так: из-за того, что у них только одна загрузочная линия, второй «калькулятор» зачастую простаивает. При покупке имейте это в виду и делите количество ядер на два.

Вторая космическая

Вторая важная характеристика процессора — частота его работы. Она определяет, сколько операций в секунду совершает транзистор. Лет пять назад можно было с уверенностью говорить, что чем выше этот параметр — тем производительнее кристалл. Сейчас выбирать камень только по этому параметру нельзя.

Объясним на примере. Допустим, у нас есть четыре грузовика (ядра), которые перевозят груз (данные) на скорости 60 км/ч (частота). И второй вариант, есть у нас два тягача, но едущих уже 70 км/ч. Какой из них будет выгоднее? Правильно, зависит от того, сколько мы можем нагрузить контейнеров. Если все четыре, то первый случай будет лучше — груза перевезем больше. Если часть емкостей будет простаивать, то второе предложение окажется предпочтительнее.

Производители про эту зависимость знают и в последнее время предлагают опцию автоматического разгона. Если какие-то блоки остаются свободными, то их отключают, а освободившуюся энергию направляют на работающие модули, повышая их скорость. Такую функцию записывают как вторую, более высокую частоту модели.

Вывод из всего этого следующий. На частоту процессора надо обращать внимание исключительно в пределах одной архитектуры и одинакового количества ядер. Иначе этот параметр ни о чем не скажет, только запутает.

Выбирая модель по скорости, помним, что пропорционально ей растет ***тепловыделение*** (***TDP***). Следить за этим показателем надо при покупке системы охлаждения. Если на коробке с камнем написано, что его TDP равно 120 Вт, то эти же цифры ищите и на упаковке с кулером. Если они выше заданного значения — хорошо, если нет — возможен перегрев и выход ЦП из строя. Плюс имейте в виду, что чем больше TDP — тем, как правило, сильнее шумит кулер.

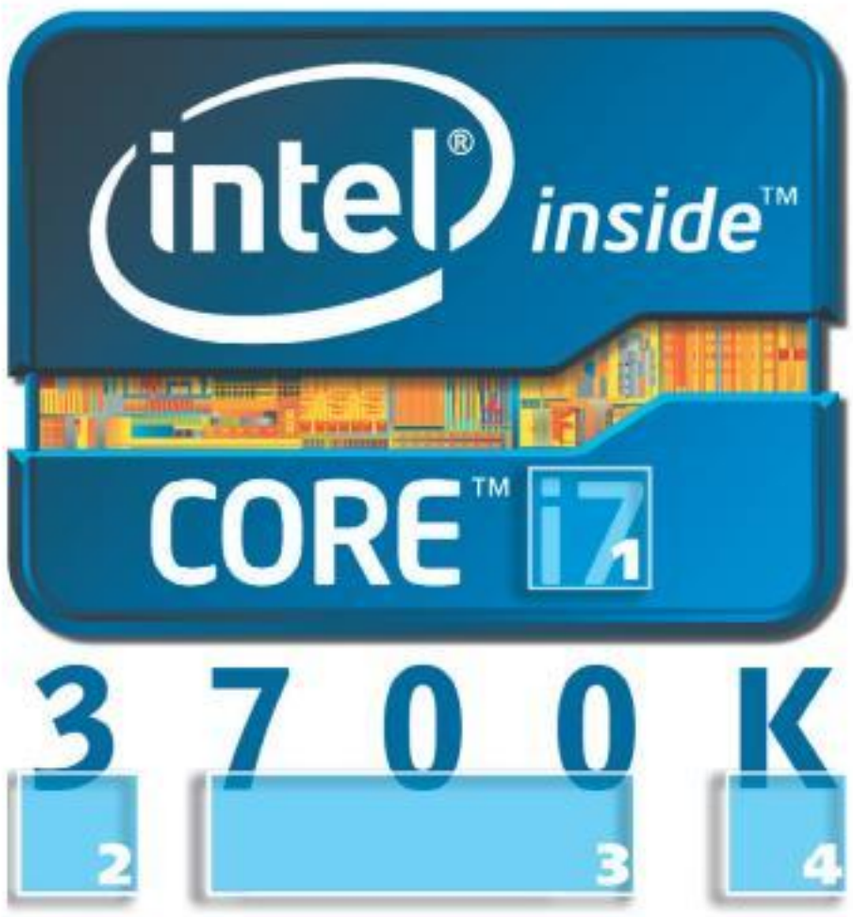
Как видите, ничего сложного, главное — не промахнуться с процессорным сокетом, годом выпуска и правильно прикинуть нужное количество ядер. Прежде чем поставить точку, расскажем еще одну хитрость, которая может помочь при выборе.

Если мы примерно знаем, зачем необходим новый кристалл (допустим, для Far Cry 3), не ленимся и набираем в Google фразу следующего типа «core i3-2310 far cry 3 benchmark» — получаем кучу ссылок на отзывы и тесты как пользователей, так и профильной прессы. Этот же способ отлично подходит, если не удается понять, из-за чего тормозит та или иная игра. Проверив таким образом свой камень, легко понять, он в этом виноват или нет. Вот теперь все. В следующем номере будем разбираться с материнскими платами. ● ***Александр Шаронов, Дмитрий Колганов***

ЧИТАЕМ НАЗВАНИЯ

Далеко не всегда в компьютерных магазинах раскрывают все характеристики представленных процессоров — и особенно это касается готовых ПК. К счастью, определить, что перед вами за модель, не сложно. В названиях ЦП зашифрована практически вся необходимая информация.

Intel



1 Серия:

- i7 — топовые процессоры, поддерживают все технологии Intel, имеют четыре ядра и оснащаются кэш-памятью L3 объемом 8 Мб;
- i5 — средний ценовой сегмент; процессоры могут быть двухъядерными и четырехъядерными, как правило, лишены поддержки Hyper-Threading, Virtualization Technology и Trusted Execution, оснащаются 3 или 6 Мб кэш-памяти L3;
- i3 — младшая серия, выпускается только в двухъядерном варианте и с L3-кэшем объемом 3 Мб.

2 Указывает на поколение серии **Core i-X**, Sandy Bridge отмечается «двойкой», Ivy Bridge — «тройкой».

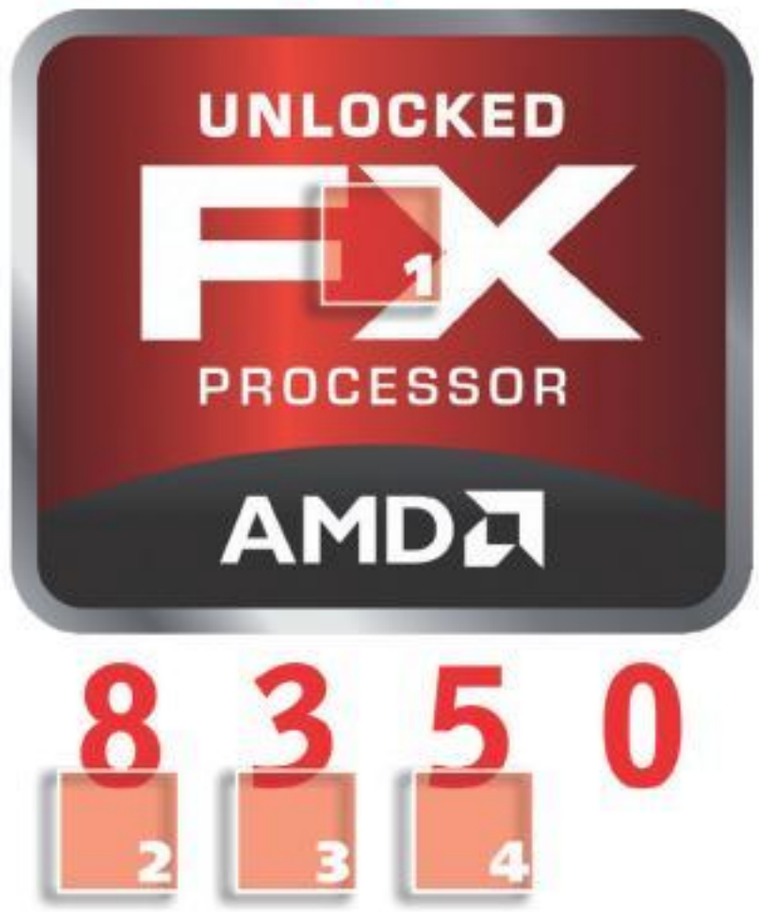
3 Указывает на положение процессора в серии.

Чем выше цифра, тем быстрее процессор. В основном зависит от тактовой частоты.

4 Версия:

- K — процессор с разблокированным множителем, можно разогнать;
- M — мобильный процессор;
- P — процессор без автоматического разгона;
- S — процессор со сниженным до 65 Вт энергопотреблением;
- T — процессор со сниженным до 45/35 Вт энергопотреблением.

AMD без встроенного видеоядра



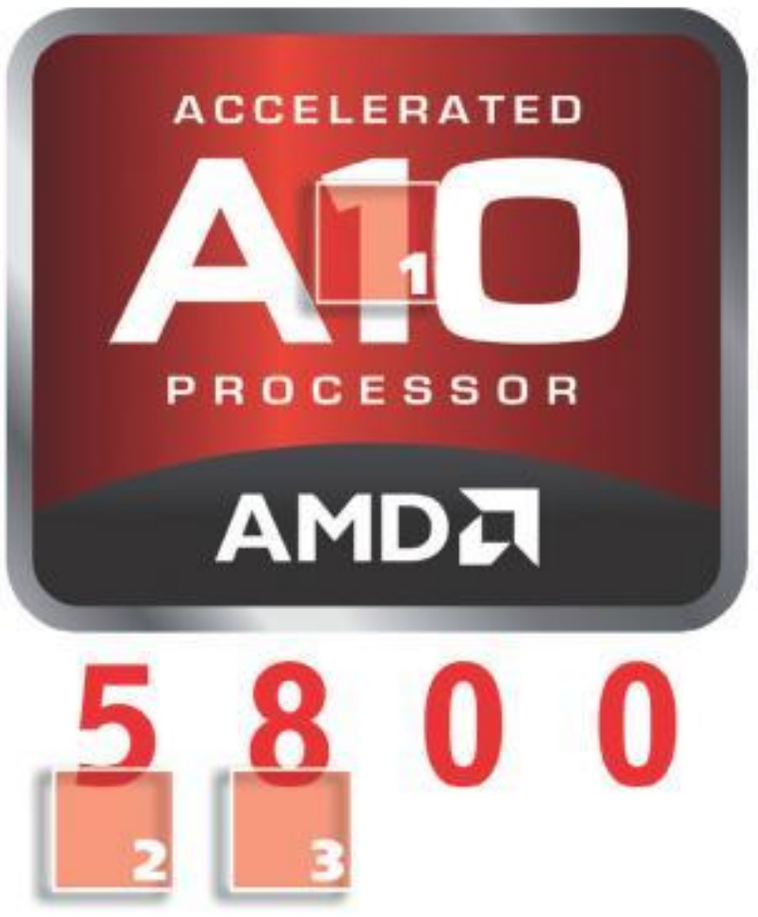
1 Аналогично надписи Core в кристаллах Intel, обычное название серии.

2 Соответствует количеству ядер в процессоре.

3 Указывает на архитектуру. «Двойка» — Bulldozer, «тройка» — Piledriver.

4 Как и у Intel, определяет положение модели в семействе, в основном зависит от частоты; чем выше цифра, тем быстрее камень.

AMD со встроенным видеоядром



1 Прямо указывает на количество ядер и установленный GPU:

- A10 — четыре ядра и Radeon HD 7660D (здесь и далее — для архитектуры Trinity);
- A8 — четыре ядра и Radeon HD 7560D;
- A6 — два ядра и Radeon HD 7540D;
- A4 — два ядра и Radeon HD 7480D.

2 Указывает на поколение.

3 Определяет местоположение модели в серии, в основном зависит от частоты.

ЗЕЛЕНЫЙ МЕХАНИК

Тестирование игровой клавиатуры Razer BlackWidow 2013 Ultimate Stealth Edition

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Количество кнопок:** 109 шт.
- **Ресурс кнопки:** до 50 млн нажатий
- **Материалы:** пластик
- **Цвет:** черный
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Дополнительно:** поддержка до 10 одновременных нажатий, макросы, блок с USB и двумя 3,5-мм джеками для подключения наушников и микрофона
- **Габариты:** 17,1x47,5x3 см
- **Цена на февраль 2013 года:** 5700 рублей

+ ПЛЮСЫ +

+ качественные материалы
+ стандартная раскладка
+ блок с USB и двумя 3,5-мм джеками
+ до 10 одновременных нажатий
+ поддержка макросов
+ подсветка

— МИНУСЫ —

– высокая цена
– своеобразный шрифт букв на клавишах

Механических клавиатур сегодня развелось нереальное количество. Свои версии есть у Cooler Master, Corsair, Logitech, Thrustmaster, SteelSeries. Казалось бы, выбирай — не хочу. Однако за время наших тестов выяснилось, что ни у одной из компаний нет предложения, способного удовлетворить самого требовательного пользователя. У кого-то с раскладкой беда, кто-то придумать нормальную систему макросов не смог, кому-то одновременные нажатия сразу нескольких кнопок не дались. Исправить ситуацию взялась **Razer**, представившая в этом году аж пять вариантов клавиатур в рамках линейки **BlackWidow 2013**. Оценили мы ее на примере старшего представителя — **Ultimate Stealth Edition**.

Взлетная полоса

Клавиатура у Razer получилась массивной. В длину корпус почти полметра, в ширину около 17 см, а в высоту добрых три сантиметра, к которым при помощи выдвигающихся ножек можно накинуть еще полтора сантиметра. Соответствует внушительным габаритам и вес в 1,5 кг. Сдвинуть новинку с места практически нереально, этому сопротивляются пять прорезиненных площадок на основании.

Основной материал BlackWidow 2013 USE — софттач-пластик. Он тут везде: лицевая панель, боковины, клавиши. Благодаря этому устройство не только приятно выглядит и ощущается, но и отлично удерживает пальцы на поверхности, не позволяя им скользить.

Механика

Все клавиши у BlackWidow 2013 механические. В зависимости от версии триггеры могут меняться. К примеру, в нашей Stealth Edition стояли переключатели **Cherry MX Brown**. Сразу скажем, что преимущество этого вида отнюдь не в тишине (несмотря на название серии, клацает механика отменно), а в особенностях работы. Для нажатия требуется усилие в 45 граммов, что в переводе на человеческий язык означает, что пальцы почти не нагружаются и не устают. Плюс к этому, для отклика нужно утопить кнопку всего на 2 мм. Это не очень удобно при печати, бывают случайные срабатывания, а вот в играх — самое то, отзывчивость персонажа заметно повышается. Есть в ассортименте Razer и другой механизм, **Cherry MX Black**. Он уже требует полного прожатия и усилия в 50 граммов. Такие клавиатуры идут без приставки Stealth Edition, и привыкнуть к ним сложнее — от пальцев требуется определенная сноровка.

Раскладка у всех BlackWidow 2013 стандартная: два длинных Shift и никаких лишних клавиш в основном блоке. Размер кнопок — один сантиметр, расстояние между ними около шести миллиметров. Привыкать к компоновке придется только любителям островного дизайна с его внушительными промежутками. Отметим, что в версиях Ultimate все клавиши идут с подсветкой — синей или зеленой. Уровень яркости варьируется от «еле видно» до «вырви глаз», так что найти вариант по душе не вопрос.

Бонус

«Лишних» клавиш у BlackWidow 2013 всего пять: вертикальный блок «M1-M5», расположившийся на левой грани. Тем, кто часто задевает такие кнопки, скажем, что их можно отключить. То же касается и единственной клавиши «Windows», стоящей между левыми «Ctrl» и «Alt». Для этого достаточно зажать комбинацию «Fn+F10», переводящую клавиатуру в игровой режим. Кстати, на сочетания с «Fn» тут повешены многие дополнительные функции — управление мультимедиа, громкостью, подсветкой и записью макросов. Их можно создавать как на лету, так и в фирменной программе **Razer Synapse 2.0**. Собственно, именно она и выделяет BlackWidow 2013 среди конкурентов.

Софт, без преувеличения, позволяет сделать с этой клавиатурой абсолютно все, что захочется. Тут каждая (!) клавиша поддается индивидуальной настройке. Назначить позволяется любое действие, комбинацию или макрос. Последние в Razer — это вообще отдельная песня. Хотите — прописывайте автоматическую закупку оружия в Counter-Strike, хотите — придумывайте и расставляйте задержки на боевые ротации в MMORPG. Вариантов использования просто бесконечное количество, и, как ими распорядиться, зависит только от вас. Под раскладки есть два десятка профилей, которые разрешается привязать к запуску нужного приложения. Отметим, что все параметры и макросы Synapse 2.0 хранит в облаке и они доступны на всех устройствах Razer.

Тестируя BlackWidow 2013 USE, мы честно старались найти недостатки у этой клавиатуры. Получилось не очень. Максимум, к чему нам удалось придраться, — это немного своеобразное оформление букв на клавишах и блеклые индикаторы над панелью NumPad. В остальном клавиатура идеальна: отличная раскладка, качественная подсветка и, конечно же, неограниченные возможности настройки. Отдать за такое счастье придется 5700 рублей, то есть примерно на 2000 больше, чем за механику конкурентов. Кому эта цена кажется слишком высокой, у Razer есть варианты попроще. Без подсветки и софттач-клавиш новинка обойдется уже в 4390 рублей, а без цифрового и «M1-M5» блоков — в 3280 рублей (версия Tournament). ● *Дмитрий Колганов*

БЮДЖЕТНЫЙ ДРАКОН

Тестирование игровой мышки CBR CM 855GM

Найти недорогую игровую мышь не так уж просто. По-хорошему, в секторе до 1000 рублей работает всего несколько компаний — Logitech, A4Tech, Genius. Теперь к ним присоединилась еще и **CBR**, представившая в этом году сразу три новинки с весьма агрессивным дизайном. Мы решили протестировать старшую из них, **CM 855GM**. Как утверждает производитель, за 800 рублей — это лучший вариант.

Корпус

Упаковка у новичка солидная. Все как у взрослых: большая коробка, качественный картон, цветная полиграфия и откидная крышка с прозрачным окошком, в точности повторяющим обводы корпуса. Сама CM 855GM выглядит опрятно. Форма эргономичная, заточена под правшей. Широкий длинный корпус уместит ладонь практически любых размеров. По бокам сделаны глубокие выемки для большого пальца и мизинца. Чтобы мышь не скользила, их прикрыли цепкими резиновыми накладками. Основа конструкции выполнена из черного глянцевого пластика, а вот бо́льшая часть спинки и клики покрыты приятным на ощупь софттачем. Украшают мышь красная продольная полоса между основными кнопками и изображение дракона ближе к задней части. Первая выполнена из отдельного куска пластмассы, а вот картинка нанесена краской, которая на удивление крепко держится на поверхности: пробовали — отскрести не удалось.

Несмотря на весьма скромную цену, ощущается CM 855GM на пять с плюсом. При хвате ладонью рука удобно располагается на отведенной площади и почти не напрягается во время работы. То же скажем и про так называемый когтевой метод: для безымянного и мизинца места на правой грани предостаточно. А вот любителям удерживать мышку двумя пальцами, скорее всего, будет неудобно, слишком уж широкая конструкция. Заметим, что вес грызуна можно отрегулировать — на днище есть отсек, приютивший семь грузиков.

Управление

Органов управления у новинки немного. Помимо кликов, есть две клавиши под большим пальцем. Расположены они удачно: случайно не заденешь, а при необходимости достать до них не проблема. Удобства добавляет и своеобразная форма этих кнопок вкупе с высокой чувствительностью. Для того чтобы прошло нажатие, необязательно вытаскивать палец из прорезиненной ложбинки и прицельно давить на клавишу — достаточно чуть-чуть приподнять фалангу, коснуться пластиковой детали, и клик сработает. Есть у CBR 855GM и кнопка управления режимами оптического сенсора. В мышь зашито три варианта: 1000, 1600 и максимальные 3200 dpi. К сожалению, переключаются они по кругу, так что быстро перескочить со среднего на самое маленькое значение не получится, что в шутерах не очень удобно. Добавили устройству и еще одну «бонусную» клавишу, отмеченную буквой «M». Как ни грустно, отвечает она не за макросы, а за запуск медиапроигрывателя в Windows.

Технические характеристики

- **Тип:** проводная
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Материал:** пластик
- **Сенсор:** оптический, 3200 dpi
- **Кнопки:** 2 основных, 4 дополнительных, колесико-кнопка
- **Размеры:** 11,5x7,5x3,7 см
- **Вес:** 173 г (со всеми грузиками)
- **Цена на март 2013 года:** 800 рублей

К компьютеру CM 855GM подсоединяется по USB. Кабель упрятан в матерчатую оплетку, хорошо гнется и не цепляется за стол. Драйвера для работы не требуются, новинка обходится средствами Windows и никаких дополнительных программ настройки не предлагает.

В действии

С CM 855GM мы прожили около двух недель, за которые не только оценили ее офисные качества, но и прошли примерно половину Dishonored, первые три главы Crysis 3 плюс провели пару вечеров за Battlefield 3. С учетом цены, впечатления устройство оставило сугубо положительные. Для начала, грызун действительно не напрягает кисть. Правильно подобрав вес, играть можно часами, запястье не устает. Прилично новинка повела себя и в играх. И хотя клики для срабатывания требуют небольшого усилия — проблем за все это время мы не испытали, даже, наверное, наоборот, число случайных нажатий свелось к минимуму. А вот сенсор мог быть чуть получше. Странно, но, несмотря на оптическую сущность, на неподготовленных плоскостях он иногда сбивался с траектории. Для точного выцеливания врагов пришлось положить коврик с крупным зерном.

●●●

Конечно, в CM 855GM есть к чему придраться. Так, нам не очень понравилось, что колесико явно смещено к правому краю гнезда. Есть некоторые опасения и относительно резиновых вставок. В нашем экземпляре одна была приклеена не заподлицо и при частых перевозках в сумке, скорее всего, начала бы отходить. Однако придираться не будем. Свои прямые функции CBR CM 855GM выполняет не хуже конкурентов, и 800 рублей за нее — разумная цена. ● *Дмитрий Колганов*

+ ПЛЮСЫ +

+ удобно лежит в руке
+ есть переключатель dpi

– МИНУСЫ –

– нужен коврик
– отсутствие настроек

ТИТАНЫ ВОЗВРАЩАЮТСЯ

Тестирование видеокарты NVIDIA GeForce GTX TITAN

Год назад, тестируя новое поколение **GeForce 600**, мы предположили, что чип **GK104** на **GTX 680** далеко не все, на что способна архитектура **Kepler**. И, похоже, были правы. Восемнадцатого февраля **NVIDIA** представила свой настоящий флагман — кристалл **GK110**. Карта на его основе вышла настолько мощной, что впервые в истории компании получила не цифробуквенное обозначение, а имя собственное — **GeForce GTX TITAN**, в честь самого быстрого суперкомпьютера по версии TOP500 list.

Родословная

С известным собратом новинку роднит не только имя, но и, как ни странно, техническая часть. Лидер вычислительных систем набран 18 668 картами **NVIDIA Tesla K20X**, которые и легли в основу нашего героя.

Установленный на него чип GK110 построен по уже знакомой нам архитектуре Kepler. Кристалл разделен на несколько крупных кластеров под названием GPC. В каждый входит по одному растеризатору и по паре SMX-наборов. Последние — 192 CUDA-ядра, 16 текстурников, 32 блока специальных операций и один движок тесселяции. В прошлом флагмане (GTX 680) насчитывалось восемь таких SMX, в GK110 — четырнадцать, то есть на 75% больше. В итоге количество CUDA-ядер увеличилось с 1536 до 2688 единиц, а TMU — с 128 до 224. Чтобы собрать такую махину, пришлось разместить на камне 7,1 млрд транзисторов против 3,54 млрд у GTX 680. При этом работают они на 837 МГц. Конечно, это не 1006 МГц у GK104, но, учитывая разницу в вычислительных блоках, цифра могла быть и меньше.

Впечатляет в GTX TITAN и объем видеопамяти. Ее для новинки выделили в три раза больше, чем для GK104, — 6 ГБ GDDR5 на скорости в 6 ГГц. Шину же увеличили с 256 до 384 бит, что дало почти 50%-ный прирост к пропускной способности. Зачем так много? Действительно, для конфигураций с одним монитором 6 ГБ — избыточная емкость, но для запуска игр на трех дисплеях с разрешением 5760x1080 самое то.

Технологии

Поскольку новинка основана на архитектуре шестисотой серии GeForce, все присущие ей технологии никуда не делись. Переделали лишь несколько опций. Так, нашумевшая функция автоматического разгона **GPU Boost** подросла до второй версии. Как и Intel с запуском Sandy Bridge, NVIDIA отказалась от повышения частот в зависимости от энергопотребления. Практика показывает, что зачастую кристалл упирался в этот показатель и не мог развить наивысшую для него скорость, да и время работы оставляло желать лучшего. С **GPU Boost 2.0** ориентиром для увеличения производительности стала текущая температура: пока она не поднимется до 80 градусов Цельсия, видеокарта будет функционировать как минимум на 876 МГц.

К сожалению, как и раньше, аппаратный оверклокинг отключить нельзя, зато можно повлиять на его поведение. Помимо разгонной частоты, отныне позволяется менять пороговую температуру и вольтаж, устанавливая значения, к которым будет стремиться GPU. Играя этими параметрами, можно как затормозить, так и ускорить GK110. Интересно, что официально подобные эксперименты NVIDIA все еще не поддерживает, настройки доступны только в сторонних программах типа **EVGA Precision X**.

С GPU Boost 2.0 у NVIDIA появилась еще одна интересная функция — разгон монитора при помощи нового V-Sync. Если до сегодняшнего дня синхронизация не позволяла счетчику fps подниматься выше 60 кадров, то теперь эту планку можно задать вручную, выставив, к примеру, 80 изображений в секунду. Конечно, вряд ли эта технология понадобится простым игрокам, но вот заядлым ки-

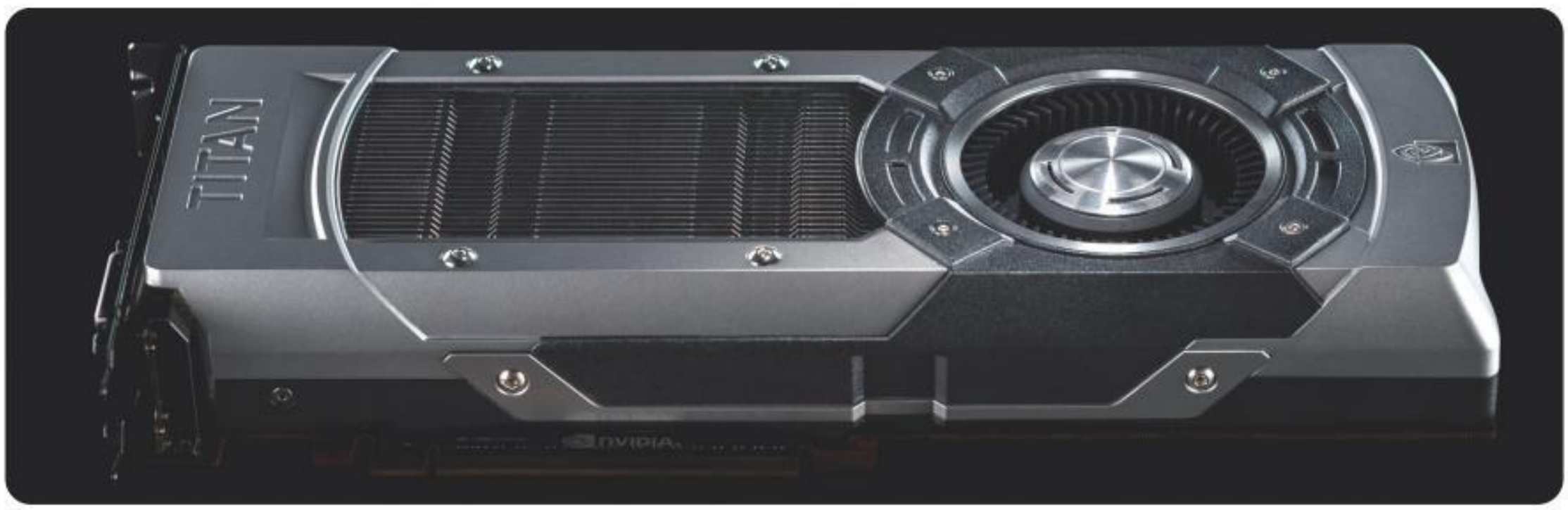
ТЕОРИЯ ЗАГОВОРА

Многие сейчас задаются вопросом, к какой серии причислить GTX TITAN — GeForce 600 или GeForce 700. NVIDIA, судя по всему, считает, что ни к одной из них. Об этом говорит как название, так и цена. Однако у нас на этот счет другое мнение.

Приписать новинку к новой серии невозможно. Для этого нам должны были представить по крайней мере измененную архитектуру и новые возможности. А их в GTX TITAN нет. Но вот возглавить шестисотую линейку флагман может без вопросов. Мало того, мы думаем, что сделать это он мог и год назад.

Будем честны, GTX 680 ну никак не тянула на топовую видеокарту. Тому было много прямых и косвенных свидетельств. Самые явные — низкое энергопотребление (всего 195 Вт) и маркировка xx104, которую до этого использовали только для среднего ценового диапазона. В списке неосновных улик значится затянутый выход младших представителей GeForce 600. На выпуск GK106 (GTX 660) ушло почти полгода, хотя раньше на это требовалось не больше трех месяцев.

На этом фоне GTX TITAN выглядит как настоящий лидер шестисотой серии: нормальное TDP в 250 Вт, «правильное» имя чипа и внушительная производительность. Почему же тогда новинку не взяли официально в семью? Как нам кажется — чтобы, во-первых, подчеркнуть уникальность решения и заработать на нем больше денег, а во-вторых, не называть столь мощную карту банальным GTX 685.



берспортсменам может пригодиться, от них мы не раз слышали, что 60 fps — слишком мало для динамичных игр.

Сделала NVIDIA подарок и тем, кто использует видеокарту не только для развлечений, но и для ускорения вычислений общего назначения (к примеру, математические пакеты). Для них количество ядер двойной точности увеличили с 8 до 64 штук на один SMX-набор. Включаются эти блоки через панель управления NVIDIA, в опциях CUDA, и работают на чуть меньшей скорости, чем основные ядра.

Внешний вид

Внешне GTX TITAN напоминает прошлогоднюю **GTX 690** — тот же алюминиевый корпус, плексигласовое стекло, светящееся зеленым название серии на боку, и штамповка с именем платы у переднего края. Единственное заметное отличие — вентилятор теперь цилиндрический и размещен не посередине, а рядом с питающими разъемами PCIe. Последних нужно две штуки, на 6 и 8 pin; вместе с PCIe x16 они обеспечивают необходимые карте 250 Вт.

Пассивную часть системы охлаждения составляют испарительная камера и большой алюминиевый радиатор. Интересно, что, несмотря на возросшую мощь GPU и появление шумной вертушки, GTX TITAN сохранила тихий нрав своих предшественников — даже под нагрузкой карту почти не слышно. Спасибо за это надо сказать хитрому алгоритму управления вентилятором. Низкие обороты сохраняются, пока плата держится в пределах 80 градусов Цельсия, и только после пересечения этой отметки крыльчатка начинает крутиться сильнее. О холодном характере новичка говорит и задняя панель. На выхлоп горячего воздуха отведена всего половинка отсека, оставшаяся площадь отдана под видеовыходы. GTX TITAN получил два DVI и по полноразмерному DisplayPort и HDMI.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ CRYSIS 3

Crysis 3 оказался невероятно красивой и, как показали наши тесты, требовательной игрой. Сколь ни удивительно, встроенного бенчмарка в **Crytek** не написали, так что тестировать проект пришлось по старинке — при помощи **FRAPS**. Тем, кто захочет повторить наши подвиги и сравнить свою систему с GTX TITAN, расскажем, что для этого нужно.

В качестве тестовой сцены мы выбрали самое начало второго уровня игры — **Welcome to the Jungle**. Тестируемый промежуток — контрольная точка с подрывом мин, пробежкой до поднятия на мост и скриптовым роликом общения с Психом. Отрывок хорош тем, что демонстрирует все основные возможности CryENGINE 3 и его легко воспроизвести.

Тестирование

Достать новинку нам помогли официальное представительство NVIDIA и магазин **Meijin**, предоставивший мощную тестовую платформу на базе материнской платы **ASUS Rampage IV Formula** с процессором **Intel Core i7-3790X Extreme Edition**, четырьмя планками DDR3-1666 МГц по 8 ГБ каждая и установленным SSD **Intel 520** на 480 ГБ. Работало все это на операционной системе **Windows 7 Ultimate 64-bit**, установленной по нашей просьбе.

В конкуренты флагману записали видеокарты GeForce GTX 680 и GTX 690. К сожалению, сравнить новинку с референсной **Radeon HD 7970** мы не успели. Впрочем, потеря невелика, результаты топового продукта AMD примерно на 5-10% ниже, чем у GTX 680 (можете вычесть из столбиков NVIDIA и представить себе итоговое соотношение).

В список синтетических тестов вошли **3DMark 11**, **Unigine Heaven 3.0** и **Unigine Valley**. Пакет игр составили **Aliens vs. Predator**, **Batman: Arkham City**, **DiRT 2**, **Just Cause 2**, **Max Payne 3** и новейший **Crysis 3**. Все это прогоняли на максимальных настройках с разными уровнями сглаживания (MSAA) и в двух разрешениях — 1680x1050 и 1920x1080.

В гонке одночиповых решений GTX TITAN, безусловно, новый король графики. Еще по итогам синтетики стало понятно, что GTX 680 безнадежно отстает, — 27% на погрешность не спишешь. Игры это только подтвердили. Почти во всех проектах преимущество GK110 составляло от 20 до 33 процентов. Конечно, это не плюс 75 теоретических процентов, но прирост более чем внушительный. Особенно хорошо GTX TITAN показала себя в тяжелых бенчмарках — Crysis 3 и Max Payne 3. При максимальных настройках GTX 680 не осилила ни один из них. Новичок ниже 30 fps не опускался.

А вот догнать двойную GTX 690 свежему флагману не удалось. Две GTX 680, размещенных на одном куске текстолита, оказались заметно быстрее абсолютно во всех тестах, кроме Crysis 3. Впрочем, последний, похоже, просто не смог использовать все возможности SLI — слишком маленький прирост по сравнению с одиночным GK104. Возможно, с патчами или обновлением драйверов скорость подрастет.

Пропеть дифирамбы NVIDIA мешает одна вещь — цена. В то время как за более производительный (и шумный) GTX 690 сейчас хотят 31 000 рублей, а за GTX 680 просят 15 000 рублей — за GTX TITAN придется выложить от 34 999 рублей! Именно во столько NVIDIA оценивает быстрейшую одночиповую видеокарту на нашей планете. Честно признаемся, очень хочется написать по этому поводу пару гневных абзацев, но не будем.

Как ни крути, GeForce GTX TITAN не только самая быстрая, но еще и самая технологически совершенная плата в мире. При всей своей изначальной мощи она в пике потребляет каких-то 250 Вт, почти не греется, не шумит и отлично гонится. По мнению NVIDIA, новинку можно установить даже в SFF-корпус (чуть больше Xbox 360). Кто готов предложить нечто лучшее? Да никто, аналогичных продуктов на рынке нет и в ближайшее время не предвидится. А значит, NVIDIA можно смело поздравить с очередной победой. ● ***Дмитрий Колганов***

Игровые тесты (кадров в секунду)

Настройки	NVIDIA GeForce GTX TITAN	NVDIA GeForce GTX 680	NVDIA GeForce GTX 690
Aliens vs. Predator (DX11)			
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 2x	116,5	81,3	**145,6**
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	97,8	64,6	**119,1**
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	103,1	72,3	**130,4**
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	87,9	58,4	**107,4**
%	100%	68%	**124%**
Just Cause 2 (DX11)			
High, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	118,1	93,4	**151,2**
High, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	117,8	89	**147,6**
High, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	114,4	81,3	**144,7**
High, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	109,3	88,8	**139,7**
%	100%	77%	**127%**
Batman: Arkham City (DX11)			
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	145	89	**150**
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	128	84	**130**
Ultra, 1680x1050, AF 16x, PhysX	70	75	**74**
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	138	57	**147**
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	115	56	**127**
Ultra, 1920x1080, AF 16x, PhysX	72	55	**74**
%	100%	62%	**105%**
Max Payne 3 (DX11)			
Very High, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	76,3	52,3	**92,9**
Very High, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	45,5	30,6	**58,3**
Very High, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	66,5	46	**81,9**
Very High, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	40,4	26,5	**48,4**
%	100%	68%	**123%**
DiRT 2			
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	185,2	146,5	**196,6**
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	146,2	130	**192,7**
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	164,8	136,3	**194,3**
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	137,2	108,1	**184,6**
%	100%	82%	**121%**
Crysis 3			
Max, 1680x1050, AF 16x	**64,5**	50,4	58
Max, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	**51,4**	36,9	45,3
Max, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	**40,8**	28,9	35,9
Max, 1920x1080, AF 16x	**58,1**	45,7	52,1
Max, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	**45,5**	33	42
Max, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	**35,8**	25,2	32,1
%	**100%**	74%	90%

Технические характеристики

Характеристика	NVIDIA GeForce GTX TITAN	NVIDIA GeForce GTX 680	NVIDIA GeForce GTX 690
Ядро	GK110	GK104	2x GK104
Количество транзисторов	7,1 млрд	3,54 млрд	2x 3,54 млрд
Техпроцесс	28 нм	28 нм	28 нм
Количество потоковых процессоров	2688 шт.	1536 шт.	2x 1536 шт.
Частота графического ядра	837-876 МГц	1006-1058 МГц	915-1015 МГц
Тип, объем памяти	GDDR5, 6 Гб	GDDR5, 2 Гб	GDRR5, 4 Гб
Частота памяти	6008 МГц	6008 МГц	6008 МГц
Шина данных	384 бит	256 бит	2x 256 бит
Количество текстурных блоков	224 шт.	128 шт.	2x 128 шт.
Длина платы	267 мм	254 мм	280 мм
Энергопотребление	250 Вт	195 Вт	300 Вт
Интерфейс	PCIe 3.0 x16	PCIe 3.0 x16	PCIe 3.0 x16
Цена на февраль 2013 года	34 999 рублей	15 000 рублей	31 000 рублей

Синтетические тесты

3DMark 11 (Perfomance)

Модель видеокарты	Graphics	Physics	Score	%
NVIDIA GeForce GTX TITAN	10 346	**13 206**	12 725	100%
NVIDIA GeForce GTX 680	9699	12 346	9812	77%
NVIDIA GeForce GTX 690	**16 783**	12 197	**14 882**	**117%**

Unigine Heaven Benchmark 3.0

Модель видеокарты	FPS	Scores	%
NVIDIA GeForce GTX TITAN	65,6	1652	100%
NVIDIA GeForce GTX 680	46,7	1176	71%
NVIDIA GeForce GTX 690	**80,3**	**2024**	**123%**

Unigine Valley 1.0

Модель видеокарты	FPS	Scores	%
NVIDIA GeForce GTX TITAN	62,9	2632	100%
NVIDIA GeForce GTX 680	41,5	1737	66%
NVIDIA GeForce GTX 690	**72,9**	**3050**	**116%**

Соотношение цена/производительность

Модель видеокарты	Производительность	Цена
NVIDIA GeForce GTX TITAN	100%	100%
NVDIA GeForce GTX 680	72%	43%
NVDIA GeForce GTX 690	116%	88%

ПОЧТИ ИДЕАЛ

Тестирование игрового ноутбука ASUS RoG G46VW

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Экран:** 14 дюймов (1366x768)
- **Процессор:** Intel Core i7-3630QM (2,6-3,4 ГГц)
- **Память:** 12 ГБ DDR3-1600 МГц
- **Видеокарта:** NVIDIA GeForce GTX 660M + Intel HD Graphics 4000 (встроенная)
- **Жесткие диски:** 720 ГБ (5400 об/мин), SSD (120 ГБ) чтение — 450 МБ/с, запись — 350 МБ/с
- **Связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0, LAN
- **Разъемы:** 3x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), HDMI, Mini DisplayPort, аудио
- **Операционная система:** Windows 8 Pro 64-bit
- **Дополнительно:** кардридер, веб-камера, изменяемая подсветка клавиатуры
- **Габариты:** 34,8x26,1x2,2 см
- **Вес:** 2,5 кг
- **Цена на февраль 2013 года:** 52 000 рублей

Практически все игровые ноутбуки объединяет одна характерная черта — перегруженность лишними функциями. Чего мы только не видели — и разгон видеокарт/процессоров по нажатию клавиши, и дополнительные панели с ворохом сенсорных кнопок, а уж вариаций с подсветкой вообще не сосчитать. Конечно, разработчиков можно понять: покупателя надо привлекать. Но все эти «плюсы», как правило, не нужны для работы, а в повседневном использовании зачастую мешают. Похоже, в **ASUS** это уяснили и, создавая свой первый 14-дюймовый геймерский лэптоп, не стали изобретать велосипед, сосредоточившись на самом главном — быстродействии, тишине и удобстве.

Внешний вид

Над внешним видом **G46VW** потрудились изрядно. По признанию главного дизайнера модели, вдохновение он черпал у военных, а именно — в истребителе-невидимке пятого поколения F-22 Raptor: абсолютно черный корпус, множество скосов, острых граней и идеально ровных панелей. Эффекта добавляет отказ от глянцевых поверхностей. Пластик нижней части — матовый, а на крышку пошел приятный на ощупь софттач, практически не отражающий свет и визуально уменьшающий габариты.

Необычная у G46VW компоновка. Шарнир и заодно точка открытия дисплея находятся не на задней кромке, как это принято у подавляющего числа ноутбуков, а смещены на пару сантиметров к середине. То есть в боевом состоянии у лэптопа остается небольшой хвостик, за который компьютер удобно брать при переноске в другую комнату. При этом удачная развесовка не дает устройству заваливаться на сторону, что помогает и во время перевозки в рюкзаке — вес равномерно распределяется по лямкам.

Добиться эффекта получилось благодаря двум особенностям. Первая — отсутствие оптического привода. Инженеры здраво рассудили, что многие пользуются сервисами вроде Steam и утяжелять G46VW, по сути, ненужным дисководом не самая лучшая затея. Вторая — система охлаждения. Как правило, ее набирают из мощного радиатора и одного вентилятора, отдувающегося сразу за все компоненты. В G46VW трудятся две вертушки: одна дует на кристалл, другая — на видеокарту. Таким образом, удалось не только уменьшить общий вес конструкции, но и улучшить эффективность отвода тепла, в особенности разгрузив панель клавиатуры, раскаляющуюся в игровых представителях чуть ли не докрасна. Любителям поиграть на диване или лежа в кровати скажем, что выхлопные отверстия у G46VW расположены сзади и чуть-чуть наклонены, то есть перекрыть их целиком практически нереально.

Под крышкой

Внутри G46VW выглядит не менее внушительно. Экран окружен мощной рамкой, а панель под ним сделана из цельного куска шлифованного алюминия, с прорезанными для клавиш отверстиями. Держать руки на металле приятно, а жесткость конструкции от этого только выиграла.

Органов управления у G46VW минимум. Никаких дополнительных кнопок, лампочек и тому подобных «ненужнос-

тей» — лишь клавиатура с белой подсветкой и тачпад. Набор клавишей, наверное, один из лучших, что мы вообще встречали у портативных устройств. ASUS не стала заморачиваться и придумывать, как впихнуть на отведенную площадь цифровой блок, и заняла ее стандартной раскладкой полноразмерных островных кнопок с длинным, четким ходом и потрясающей отзывчивостью. С такими не только приятно играть, но и печатать одно удовольствие: к примеру, эта статья написана именно на G46VW, а это, поверьте, дорогого стоит, к клавиатурам у нас трепетное отношение. Не подкачал в G46VW и тачпад. Крупная сенсорная площадка получила технологию мультитач, но при этом не лишилась дискретных кнопок, за что инженерам отдельное спасибо.

А вот экран у новинки мог быть и получше. Во-первых, максимальное разрешение TN-матрицы составляет всего 1366x768, что отрицательно сказалось на четкости, особенно при просмотре фильмов. Во-вторых, немного подвел уровень яркости. Он небольшой, так что при совсем уж ярком солнце изображение можно и не разглядеть. Впрочем, тут есть одно но: матрица открытая, матовая, так что сильных бликов не будет.

За звук в G46VW отвечает пара динамиков, запрятанных внутри корпуса, около дисплея. Качество достаточно стандартное для ноутбуков: много высоких, чуть середины и практически полное отсутствие баса. В общем, на сериалы хватает, а вот для игр или динамичных фильмов лучше подключать внешнюю акустику. Под нее есть как S/PDIF, так и двухканальный выход на наушники, расположенные по левому борту корпуса. Рядом с ними встали два USB 3.0, LAN, Mini DisplayPort и вход для зарядки. На противоположенной грани свое место нашли еще один USB 3.0, D-sub (VGA), полноразмерный HDMI и слот для карт памяти. На задней части разместилось лишь отверстие под кенсингтонский замок.

Начинка

Работает G46VW на процессоре **Intel Ivy Bridge Core i7-3630QM**. Это четыре ядра, функционирующих на стандартной частоте в 2,6 ГГц с возможностью автоматического разгона до 3,4 ГГц. Объем кэш-памяти третьего уровня составляет 6 МБ, есть поддержка Hyper-Threading, а благодаря интегрированному графическому ядру **Intel HD Graphics 4000** — еще и функции Quick Sync для быстрого перекодирования видеороликов. В помощь кристаллу установлены планки оперативки на 8 и 4 ГБ, при желании последнюю можно заменить вдвое большим модулем и суммарно получить максимально разрешенные 16 ГБ. Под хранение данных выделен один жесткий диск на 720 ГБ со скоростью вращения шпинделя 5400 об/мин и скромным кэшем на 8 МБ. А вот под операционную систему **Windows 8 Professional** и все основные программы в наличии твердотельный накопитель **SanDisk U100** на 128 ГБ, так что скорость загрузки у ноутбука на высоте.

Ну и, наконец, самый важный компонент для игр — видеокарта **NVIDIA GeForce GTX 660M** на базе архитектуры **Kepler**. По оснащенности установленный чип **GK106** примерно соответствует настольному варианту GeForce GTX 650: те же 384 CUDA-ядра, но трудящихся не на 1058 МГц, а на 835 МГц. Включается дискретная графика исключительно при работе от сети или серьезной 3D-нагрузке. В остальное время используется встроенный в процессор GPU, позволяющий экономить заряд несъемного аккумулятора на 6600 мАч, доводя продолжительность автономного существования до четырех с половиной часов.

Тестирование

Проверяли мы ноутбук четырьмя синтетическими бенчмарками: **3DMark 11**, **PCMark07**, **Unigine Heaven 3.0** и **Valley 1.0**. В качестве игровых тестов выбрали **Aliens vs. Predator**, **Batman: Arkham City**, **DiRT 2**, **Max Payne 3** и **Crysis 3**. Настройки все ставили на максимум и варьировали уровень антиалиазинга (MSAA) от нуля до 8x.

Игровые тесты (кадров в секунду)

Aliens vs. Predator	
VeryHigh, 1366x768, AF 16x	47,8
VeryHigh, 1366x768, AF 16x, AA 2x	38,8
VeryHigh, 1366x768, AF 16x, AA 4x	32,6
Batman: Arkham City	
Ultra, 1366x768, AF 16x	73
Ultra, 1366x768, AF 16x, AA 4x	60
Ultra, 1366x768, AF 16x, AA 8x	44
Ultra, 1366x768, AF 16x, PhysX	27
Max Payne 3	
Very High, 1366x768, AF 16x	47
Very High, 1366x768, AF 16x, AA 4x	23,6
Very High, 1366x768, AF 16x, AA 8x	14,3
DiRT 2	
Ultra, 1366x768, AF 16	109,6
Ultra, 1366x768, AF 16x, AA 4x	93,6
Ultra, 1366x768, AF 16x, AA 8x	81,1
Crysis 3	
Max, 1366x768, AF 16x	64,5
High, 1366x768, AF 16x	51,4
Med, 1366x768, AF 16x	40,8

Синтетические тесты

3DMark 11 (Perfomance)

Graphics	Physics	Score
2 394	6 561	2 611

PCMark 7

Score
5 027

Unigine Heaven Benchmark 3.0

FPS	Scores
18,7	471

Unigine Valley 1.0

FPS	Scores
4,3	178

Со встроенным экраном система проявила себя достойно и показала приличное количество кадров практически во всех тестах. Самые сложные режимы ей не дались лишь в Unigine Valley 1.0, Max Payne 3 и Crysis 3. При включении антиалиазинга играбельного fps добиться так и не удалось, а от нового творения Crytek стабильные 30 кадров мы получили только на «высоких» параметрах, что, впрочем, для ноутбука весьма неплохо.

Прежде чем похвалить ASUS, отметим пару недостатков новой модели. Первый связан с алюминиевой панелью под запястья. Имейте в виду, что, если лэптоп будет втыкаться в розетку без заземления, на поверхности появится электрический потенциал, ощущающийся как мелкая вибрация. Второй — зарядка. Возможно, нам просто не повезло с тестовым образцом, но кабель питания у нас периодически отходил, из-за чего ноутбук резко снижал частоты и игры начинали подтормаживать.

В остальном придраться в G46VW не к чему. Такое ощущение, что этот лэптоп проектировали не просто так, для галочки, а любовно создавали под себя. Тут сделано все, чтобы устройством было удобно пользоваться: небольшой вес (всего 2,5 кг), тихая и эффективная система охлаждения, идеальные клавиатура и тачпад, полный набор разъемов и долгое время работы в офисном режиме. Да, конечно, хотелось бы получше звук и повыше разрешение экрана, впрочем, выдать G46VW награду «Выбор редакции» это не помешает, модель ее заслуживает. ● *Дмитрий Колганов*

ПЛЮСЫ

+ удобные органы управления
+ небольшой вес
+ хороший набор разъемов
+ долгое время работы от аккумулятора
+ почти не шумит и не греется

МИНУСЫ

– аккумулятор несъемный
– низкое разрешение экрана
– звук мог быть лучше

ЧТО УМЕЕТ СОВРЕМЕННЫЙ ПРИНТЕР

Тестирование МФУ HP Deskjet Ink Advantage 6525 e-All-in-One

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Технология печати:** струйная
- **Количество картриджей:** 4 шт.
- **Максимальная область печати:** 216x297 мм
- **Максимальное разрешение печати:** монохромная — 1200x600 dpi, цветная — 4800x1200 dpi
- **Максимальная скорость печати:** монохромная — 12 стр./мин., цветная — 8,5 стр./мин.
- **Рекомендуемый объем печати:** до 1000 страниц в месяц
- **Тип сканера:** планшетный
- **Максимальная область сканирования:** 216x297 мм
- **Максимальное разрешение сканирования:** 1200x1200 dpi
- **Дисплей:** 3,5 дюйма, ЖК, цветной, сенсорный
- **Интерфейсы:** USB 2.0, Wi-Fi 802.11n
- **Энергопотребление:** до 18 Вт
- **Дополнительно:** автоматическая двухсторонняя печать, кардридер
- **Размеры:** 44x55,2x16 см
- **Вес:** 6,2 кг
- **Цена на февраль 2013 года:** 6000 рублей

Казалось бы, что сложного может быть в принтере. Текст печатает, фотографии выводит — и ладно. Оказывается, не все так просто. Список параметров у этих устройств настолько длинный, что ему и процессор позавидует. Мы решили разобраться с этой темой и заказали на тест принтер-сканер-копир **HP Deskjet Ink Advantage 6525 e-All-in-One** (в дальнейшем **HP 6525)**.

Внешний вид

Для начала отдадим должное нашему подопытному. Он входит в недавно сформированную серию **Deskjet Ink Advantage**, насчитывающую еще четыре модели помладше (отличаются наличием факса, способом управления и скоростью). Главная задумка этой линейки — экономия чернил и бумаги. Последний пункт — скорее маркетинговый ход в виде автоматического двухстороннего заполнения листа. А вот с картриджами, похоже, все честно. «Черной» емкости за 350 рублей в теории должно хватать на 550 страниц А4, что ставит серию на один уровень с лазерными представителями (примерно 2500 отпечатков за 2000 рублей).

Выделяет Deskjet Ink Advantage и нескромный, по меркам этого типа техники, дизайн. Вместо стандартного белого/серебристого часть деталей выкрашена бронзовой краской, что в сочетании с матовой угольно-черной пластмассой выглядит как минимум необычно. В тестируемом образце впечатление усиливает и фактически полное отсутствие каких-либо клавиш (если не считать «включения» на передней панели). Все действия завязаны на 3,5-дюймовый емкостной дисплей, окруженный четырьмя сенсорными кнопками. Не будем утверждать, что подобное решение удобнее обычных клавиш, но для МФУ за 6000 рублей такой экран, да еще и с хорошей отзывчивостью — редкость.

Управление

Меню у принтера простое и без особых проблем изучается методом научного тыка. На главном экране всего четыре вида иконок. Первый — фото, служит для отправки снимков напрямую с карточек памяти SD, MMC или Memory Stick Duo (наиболее популярные форматы в современных фотоаппаратах). Соответствующий разъем спрятался за дверцей на передней панели. Вставив флэшку, достаточно выбрать фотографию, определиться

с ее размером (варианты есть на любой вкус, начиная с полноценного A4 и заканчивая паспортными сетками), если захочется, подкорректировать цвета или что-то обрезать и нажать кнопку «Пуск».

Второй пункт — копия. Тут параметров чуть больше. Можно определить качество, тип носителя, документа (текст или изображение) и включить двухстороннюю подачу. Необычность в том, что, как правило, ничего, кроме «черный/цветной», в МФУ такого класса не предлагается. Тут же россыпь настроек, помогающих вывести правильную копию без использования ПК, а значит сэкономить не только бумагу, но и драгоценные чернила (к примеру, поставив низкое разрешение для текста).

Третий пункт — сканер. Со встроенного экрана выбирается лишь размер снимка (от него зависит время работы) и куда его сохранить: отправить сразу на компьютер, записать на карту памяти или переслать по электронной почте, указав нужный адрес.

Ну и, наконец, четвертая опция — дополнительные способности, скрывающие все самое вкусное. Начнем с того, что все модели Deskjet Ink Advantage дороже 3000 рублей оснащены модулем Wi-Fi. Он позволяет через роутер вывести принтер в домашнюю сеть и интернет, активировав огромное количество функций. Это может быть отображение текущей погоды, подборки новостей (на момент написания была только французская версия), готовые к печати игры типа судоку/лабиринта, ну или фотографии/раскраски популярных мультгероев, которые понравятся детям. Есть и более полезные вещи: в категории «шаблоны» имеются календарь, разлинованные блокнот, списки дел, листы факсов, миллиметровка и даже нотный стан.

Чтобы получить «бонусы», надо зарегистрировать устройство на сайте HP. Занимает это от силы пять минут и сопровождается подробными инструкциями сначала на экране нашего подопытного, а потом уже на ресурсе производителя. Итог регистрации — получение аккаунта на портале HP ePrint Center, в том числе электронного адреса в формате *@hpeprint.com*. Через него идет не только процесс загрузки приложений, но и все удаленное управление. К примеру, если выслать на почту картинку, то HP 6525 подхватит ее и выведет на бумагу. Доступ к почте можно ограничить доверенными адресами, а можно и открыть всему миру, вывесив ссылку на каком-нибудь форуме.

Пользоваться исключительно почтой не придется. Для Android или iOS есть бесплатная программа **HP ePrint**. Отправлять файлы она способна с любых источников — галереи, облачных хранилищ типа iCloud, Dropbox, интернет-страничек или вашей почты. Настраивать ничего не надо (кроме аккаунтов сервисов): ткнул в изображение, нажал «Print», и пошло дело.

С планшетами и ПК на Windows 8 еще легче. Там HP ePrint-драйвер изначально предустановлен в ОС. Если используется Wi-Fi и системник подключен к домашней сети, то с 99%-ной вероятностью HP 6525 подхватится ОС и включится в список доступных устройств. Если роутера дома нет, можно использовать USB-кабель (по традиции покупается отдельно) или установить прямое Wi-Fi-соединение (разрешается и на смартфонах/планшетах). Заметим, что беспроводные модули в принтеры сегодня встраивают практически все компании; реализация, конечно, отличается, но общий смысл один.

Софт

Полагается нашему герою и собственное программное обеспечение, разделенное на две части. Первая заточена под управление всеми возможными параметрами, начиная с проверки уровня чернил и заканчивая загрузкой собственноручно созданных ICC-профилей. Вторая — **HP Photo Creations** — помогает обработать фотографии перед запуском на печать. По сути, это стандартное ПО, встречающееся практически у всех производителей. В нем можно оформить свои снимки под страницы альбома, открытку, календарь или подогнать под размеры купленной рамки. Ко всему этому прилагается куча инструментов и шаблонов, позволяющих поэкспериментировать с дизайном. В общем, решение для тех, у кого нет ни времени, ни желания осваивать серьезные графические пакеты.

Как это работает

Разобравшись с управлением, можно переходить к самому интересному — прямым обязанностям устройства. Начнем со сканера. У нашего подопытного это самостоятельный блок, расположившийся сверху. Работает все как и десять лет назад. Откидываешь крышку, укладываешь на стекло объект, закрываешь и жмешь «Пуск». После этого в дело вступает моторчик, передвигающий каретку с лампой и системой зеркал, направляющих отраженный от документа свет на ПЗС-матрицу (прямо как в фотоаппаратах). Максимум HP 6525 может приютить лист A4 и снять его с разрешением 1200x1200 dpi. В принципе, параметры стандартные, но за те же деньги реально взять МФУ с 2400x4800 dpi. Правда, гнаться за такими

ПРОСТО О СЛОЖНОМ

Самое противное, что ожидает при первом знакомстве с любым принтером, — отлично смотрящаяся на мониторе фотография на бумаге будет выглядеть, мягко говоря, не очень. Объясним, почему так происходит и что с этим делать.

Практически все изображения на компьютере кодируются единой схемой sRGB, описывающей процесс получения 16,7 млн оттенков из трех базовых цветов (красный, зеленый, синий). По идее, это должно гарантировать, что на всех устройствах одна и та же фотография будет выглядеть одинаково. К сожалению, в реальности каждый монитор или принтер показывает картинку по-своему. Зависит это от возможностей матрицы, качества чернил и правильности настроек.

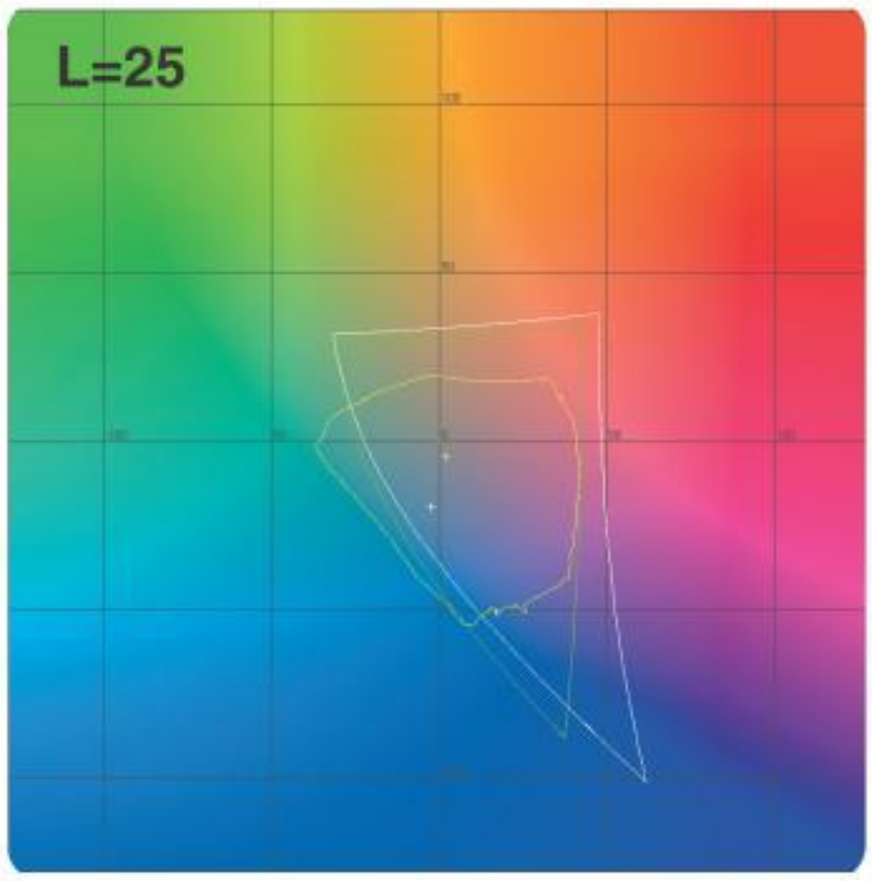
Для того чтобы получать необходимые цвета, устройства надо калибровать. Для этого существуют приборы, сравнивающие возможности тестируемого аппарата с заранее известным оригиналом. В случае монитора идеал подбирается при помощи настроек яркости/контрастности/соотношения цветов. Если аппаратными средствами желаемого результата добиться не получается, в дело вступают ICC-профили, подсказывающие драйверам видеокарты, где надо добавить синего, а где — зеленого.

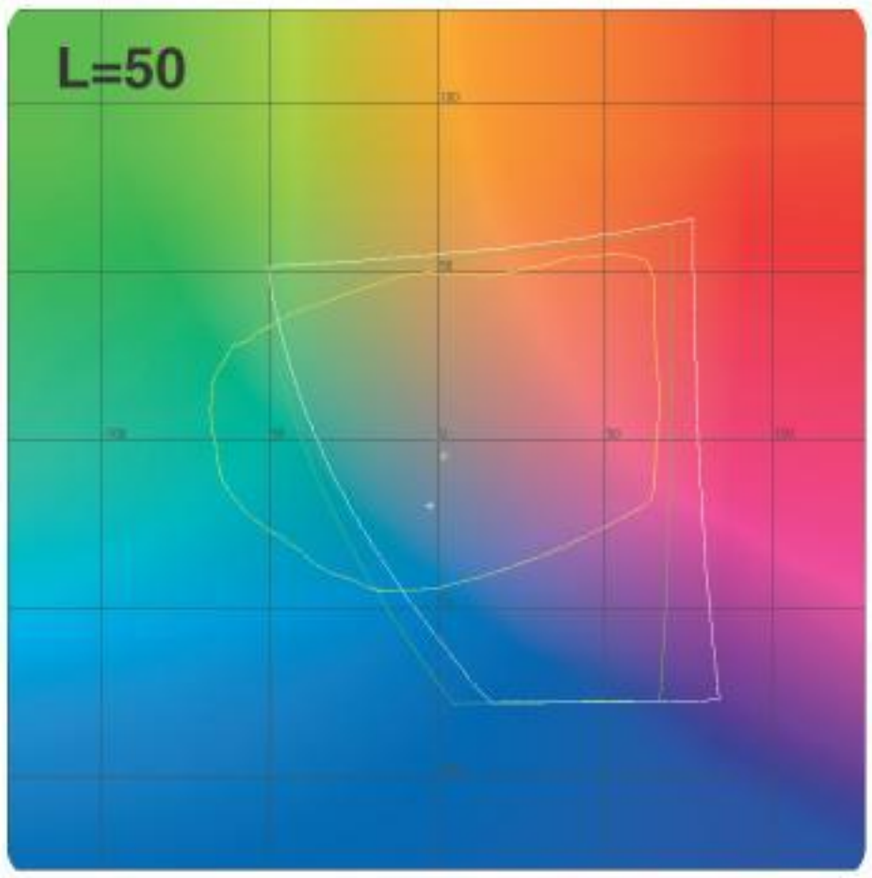
С принтерами чуть сложнее. Их цветовой охват гораздо уже мониторного, и многие цвета, которые мы видим на дисплее, им не доступны. Мало того, даже в имеющемся диапазоне они иногда совершают ошибки. Чтобы исправить последние, как раз и существую калибраторы, создающие те же ICC-профили, указывающие устройству, сколько и какой краски надо добавить или, наоборот, сэкономить. Плюс эти же ICC-профили можно применить к монитору, чтобы сузить его цветовой охват до возможностей принтера и увидеть картинку такой, какая она будет на бумаге.

Чтобы вам было проще понять эту мудреную схему, мы сняли три графика цветового охвата тестируемого HP 6525 и нашего редакционного монитора NEC. Читать изображения просто. Белая линия — тот самый идеал sRGB, зеленая — монитор с MVA-матрицей, желтая — принтер. Так как цветовой охват меняется в зависимости от яркости изображения, мы приводим три графика, снятых на 25,5 и 75% светлости.

Для примера рассмотрим самый «темный» результат (L=25%). Как видите, на нем желтая линия принтера практически не захватывает синий цвет, в то же время зеленая полоса монитора практически в точности соответствует идеальному sRGB. В жизни это будет означать, что темно-синий костюм, который отлично видно на дисплее, на бумаге, скорее всего, окажется черным. Чтобы знать об этом заранее, как раз и нужен ICC-профиль принтера.

К сожалению, получить его «из ничего» невозможно, а калибраторы стоят слишком дорого. Наши тестовые **Pantone Eye-One 2** и **Datacolor Spyder3 Print** обойдутся в 4500 и 13 000 рублей соответственно. Тратить такие деньги ради настройки аппарата за 6000 рублей — безумие. Поэтому для разовой акции можно найти фотолабораторию и заказать у нее профиль своего принтера. Для этого придется всего лишь распечатать дома несколько мишеней (листы с цветными квадратиками) и донести их до офиса компании. Обойдется такое счастье примерно в 1000 рублей. Единственное — сразу определитесь, какой бумагой и чернилами вы будете пользоваться, ICC делается под конкретные картриджи и тип носителя.





Похожую услугу реально найти и для монитора. Но она обычно предполагает выезд специалиста на дом и стоить будет около 2500 рублей. Если решитесь, помните, что добиться идеальной sRGB удастся только на дорогом дисплее с IPS-матрицей, TN на честную цветопередачу не способна.

моделями разумно, только если вам придется сканировать особо сложные чертежи или делать копии дорогих подарочных изданий с шикарной бумагой и высоким качеством картинки. В противном случае предлагаемых 1200 dpi хватит и на тексты, и на лекции, и даже на полноцветные фото формата A4.

А вот шевелиться сканер мог бы и побыстрее. Мы его протестировали в девяти режимах: черно-белый, серый и цветной в разрешениях 200 (минимум для нормального снятия текста), 300 и 600 dpi. Дабы исключить из результатов возможности подключенного компьютера, время замерялось с начала нажатия кнопки «Scan» и до возвращения каретки в исходное положение, то есть до момента готовности к следующему сканированию.

В итоге, если снимать текст, то в черно-белом и серых вариантах на одну страницу уходит не больше 11 с, в цвете — 23 с. При переходе на более высокие разрешения, необходимые для фотографий, во всех режимах цифра вырастает до 74 с. Числа эти неплохие, но далеки от идеала. В той же ценовой категории конкуренты тратят в среднем на 10-15% меньше времени.

Зато скорость копирования у HP образцовая. На текст в черно-белом варианте на первую копию тратится 17 с, на последующие — 7 с. На ч/б фотографию уйдет сначала 25 с, затем — 16 с. В цвете к этим результатам добавится еще по пять секунд. Сразу скажем, что последняя опция годится, только если вы очень торопитесь или снимаете какие-нибудь цветные графики. Для фотографий функцию копира лучше не использовать, должного качества не может обеспечить ни одно МФУ.

Заметим, что в линейке Deskjet Ink Advantage присутствуют модели с автоматической подачей листов, избавляющей от нудной рутины с закладыванием следующего оригинала. Доступна эта опция в HP 4615 и HP 4625 (аппараты ориентированы на офисные задачи), нашему герою она не досталась.

Печать

Для печати в HP 6525 используются четыре основных цвета — черный, голубой, пурпурный и желтый. Картриджи раздельные, и менять их можно независимо друг от друга, что сейчас является общепризнанным стандартом и позволяет здорово экономить деньги. Цена каждой емкости не высокая — около 300-350 рублей, цветных чернил должно хватать на 600 страниц A4.

Хорошая цена объясняется просто: HP использует термическую струйную технологию. Принцип ее работы в том, что чернила доводятся до кипения и под давлением образовавшегося пара (до 120 атмосфер) на бумагу выплевывается микроскопическая капелька объемом несколько пикалитров (одна миллиардная литра). Смешивая капли из разных емкостей, принтер может охватить практически всю гамму sRGB (подробнее см. врезку «Просто о сложном»). Преимущество термически струйного метода в том, что головки устройства не издают шума, а производство самого картриджа обходится в сущие копейки.

Максимальное разрешение нашей модели составляет 4800x1200 dpi. По факту это не самый высокий показатель в сегменте, но, чтобы заполнить лист A4, этого достаточно. К примеру, принтер легко выводит различимый текст вплоть до «третьего» размера шрифта. Нет у него и проблем с фотографиями. Даже на A4 мелкие детали отображаются на пять с плюсом. Придраться можно разве что к совсем уж темным участкам со сложными градациями черного: мех животных или однотонная одежда. А вот яркие снимки испытуемому даются без напряга. Это же подтверждают и наши измерения на бумаге Lomond Super Glossy. На графиках, построенных в координатах LAB, заметно сужение цветового охвата в синей области, в особенности при снижении яркости. На сильно светлых

участках проблемы могут наблюдаться в зеленом спектре. В остальном провалов нет: цветовой охват приближается к эталонной гамме sRGB.

Что касается скорости печати. На полноразмерную фотографию A4 уходит чуть меньше трех минут (2:45), 10x15 см выползает примерно за минуту. Для струйника такие показатели просто выше всяких похвал: МФУ того же класса на A4 могут убить 10-20 минут. Неплохо у HP 6525 и с текстом. Наш тестовый файл на 10 страниц в «обычном» качестве вышел за одну минуту десять секунд. Не рекорд, конечно, но для работы с домашней документацией большего и не надо.

Пару слов скажем о загрузке бумаги. Лоток тут двойной: под A4 и листы 10x15 или 13x18 см. В первый помещается не больше 80 страниц, во второй — 20. Для небольшого документооборота этого хватит, но при «объемной» печати готовьтесь «подкидывать дрова». Не особо повезло и с лотком выдачи. Он находится над приемником и выполнен в виде тонкой полоски без каких-либо направляющих. Из-за этого листы укладываются не ровной стопочкой, а как придется. Впрочем, все эти странности с лихвой компенсируются всеядностью устройства. За время теста HP 6525 ни разу не поперхнулся и с удовольствием переваривал даже помятые экземпляры. При этом шумел принтер в пределах нормы. Да, есть некоторые операции, которые глубокой ночью разбудят домочадцев, но это только процессы сканирования (начальная перегонка каретки) и пара сервисных процедур. В остальном у HP 6525 достаточно низкий, не раздражающий голос.

HP Deskjet Ink Advantage 6525 сложно назвать самым лучшим принтером на свете. По таким параметрам, как разрешения сканера, печатающего устройства, скорости работы, он уступает некоторым конкурентам. Однако если вы не строите дома профессиональную фотолабораторию, то этих недостатков вы и не заметите. Цветовой охват отличный, фотографии получаются яркими и насыщенными. Управление этим фотоцентром — вообще песня. Настолько понятного и логичного меню мы давно не встречали. Радует беспроблемная интеграция устройства в домашнюю сеть и возможность исключить из цепочки компьютер. В плюсах и стабильность работы. За те пять дней, что аппарат находился на тестах, — ни одной ошибки, продолжительной сервисной процедуры или зажеванного листа бумаги. Как включили в первый раз, так и пользовались. Наконец, не можем не сказать о финансовой стороне. Картриджи для HP 6525 стоят примерно на 100-150 рублей дешевле, чем у конкурентов, что при замене «по кругу» составит 400-500 рублей экономии. Учитывая, с какой скоростью улетают чернила, — это весомый аргумент. ● *Дмитрий Колганов*

+ ПЛЮСЫ +

+ понятное и удобное управление
+ масса анимированных подсказок
+ стабильная работа
+ легкость интеграции в домашнюю сеть
+ неприхотливость к бумаге
+ сравнительно дешевые чернила

— МИНУСЫ —

– не самые лучшие характеристики в классе
– есть провал по синим и зеленым цветам

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Первые месяцы 2013 года оказались на удивление бедными на события. Ни тебе новых поколений видеокарт, ни процессоров, даже оригинальных корпусов — и тех нет. Грусть-тоску развеяла только **NVIDIA**, наконец-то выпустившая свой топовый чип **GK110** и карту на его основе — **GTX TITAN**, — о которой вы можете почитать на соседних страницах.

Основные изменения этого месяца

- Поставим в конфигурацию «Дешево и сердито» на базе AMD шестипоточный **FX-6100**. Кристалл должен хорошо показать себя в многозадачных приложениях и справиться с большинством игр.
- Видеокарты в этом месяце слегка подешевели, и мы смогли вернуть в наши таблицы разогнанные версии **Radeon HD 7850** и **GeForce GTX 670** производства **Gigabyte**.
- Все базовые наборы оснастим жестким диском **Seagate Barracuda ST1000DM003** объемом 1 ТБ и кэшем на 64 МБ.
- В связи с тем, что процессоры и оперативка с момента нашего последнего свидания немного подорожали, придется экономить на блоках питания. Оставим активную PFC, высокое КПД и хорошие вентиляторы, а вот от съемных проводов откажемся — можно и без них прожить.
- В «Тебя я видел во сне» поменяем графическую связку из двух **GeForce GTX 690** на тройку GeForce GTX TITAN. По производительности последние окажутся заметно интереснее.

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

ЦП: Intel Core i7-3970X Extreme Edition (Sandy Bridge-E, Socket LGA2011, 3,5 ГГц, L2-кэш 1,5 МБ, L3-кэш 15 МБ)	34 570
Кулер: Noctua NH-D14 SE2011 (алюминий+медь, 140 мм, 900-1200 об/мин, 13,2-19,6 дБ)	3190
Системная плата: ASUS Rampage IV Extreme (eATX, LGA2011, Intel X79, 8x DDR3-1066/1333/2133/2400 до 64 ГБ, 5x PCIe x16, PCIe x1, 6x SATA 2, 4x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 8x USB 2.0, 4x USB 3.0, 2x eSATA, S/PDIF-out, LAN, аудио)	13 210
Память: 8x 8 ГБ DDR3-2133 МГц Corsair Dominator Platinum (CMD64GX3M8A2133C9)	37 355
Видеокарты: 3x NVIDIA GeForce GTX TITAN (837-876/6008 МГц, 6 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	105 000
SSD: 480 ГБ CORSAIR Force GT CSSD-F480GBGT-BK (SATA Rev. 3, запись — 525 МБ/с, чтение — 555 МБ/с)	14 250
Жесткие диски: 2x 4 ТБ Seagate Constellation ES.3 ST4000NM0033 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 128 МБ) в режиме RAID1	25 660
Дисковод: ASUS BW-12B1LT/BLK/G/AS (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	3 680
Корпус: Lian Li PC-V2120 Black (Full Tower, ATX, 3x 140 мм, 2x 120 мм, 4x USB 3.0, eSATA, аудио)	16 250
Блок питания: SilverStone SST-ST1500 (ATX, 1500 Вт, 135 мм, 20+4-pin, 4x 8-pin, 4x 6-pin)	9130
Клавиатура + мышь: Razer BlackWidow Ultimate Stealth Edition (провод., подсветка, 104 осн. + 5 доп. клавиш, USB-хаб); Razer Naga 2012 (17 кнопок, 5600 dpi, лазерная, проводная)	9250
Звуковая карта: ASUS ROG Xonar Phoebus (24 бит, 192 кГц, 118 дБ)	6290
Колонки: Edifier S550 (5.1, 5x 32 Вт + 120 Вт, 85 дБ, 20-20 000 Гц)	16 810
Мониторы: 3x ASUS VG278H (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), 2x DVI, HDMI, колонки 2x 3 Вт, NVIDIA 3D Vision 2)	72 300
Со всеми наворотами:	**366 945**

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, Socket AM3+, 4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	6190
Кулер: Titan Fenrir EVO TTC-NK85TZ/CS2(RB) (ал. + медь, 120 мм, 800-2200 об/мин, 15-35 дБ)	1220
Системная плата: ASUS M5A99FX PRO R2.0 (ATX, Socket AM3+, AMD 990FX, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133 до 32 ГБ, 4x PCIe x16, PCIe x1, PCI, 7x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 8x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, LAN, S/PDIF-out, аудио)	4410
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CML8GX3M2A1600C9B)	1830
Видеокарта: Gigabyte GV-N670WF2-2GD (NVIDIA GeForce GTX 670, 941-1018/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	12 580
Жесткий диск: 2 ТБ Seagate Barracuda ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2880
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Aerocool Mechatron Black (ATX, 200 мм, 120 мм, 2x USB 3.0, аудио, подсветка)	3100
Блок питания: HIPER V700 (750 Вт, 140 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 4x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	2600
Системный блок:	**35 350**
Мышь: Logitech G9x (5700 dpi, лазерная, проводная)	1950
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G19 (проводная, 104 основных + 27 дополнительных клавиш, подсветка, USB-хаб, ЖК-дисплей)	4600
Колонки: SVEN IHOO MT 5.1P (5.1, 5x 20 Вт + 50 Вт, 80 дБ, 40-22 000 Гц)	6340
Монитор: ASUS VK278Q (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, DisplayPort, веб-камера, PiP, стереоколонки 2x 3 Вт)	12 200
Системный блок и периферия:	**60 440**
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CML8GX3M2A1600C9B)	1830
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N680OC-2GD (NVIDIA GeForce GTX 680, 1071-1137/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	2740
SSD: 128 ГБ Transcend TS128GSSD720 (SATA Rev. 3, зап. — 540 МБ/с, чт. — 560 МБ/с)	4170
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2280
Со всеми наворотами:	**71 460**

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

ЦП: Intel Core i5-3570K (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	7560
Кулер: Titan Fenrir EVO TTC-NK85TZ/CS2(RB) (ал. + медь, 120 мм, 800-2200 об/мин, 15-35 дБ)	1220
Системная плата: ASUS P8Z77-V LE (ATX, Socket LGA1155, Intel Z77, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133/2400/2800 до 32 ГБ, 3x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 4x SATA 2, 3x SATA Rev. 3, PS/2, 2x USB 2.0, 4x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, DisplayPort, аудио)	4530
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CML8GX3M2A1600C9B)	1830
Видеокарта: Gigabyte GV-N670WF2-2GD (NVIDIA GeForce GTX 670, 941-1018/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	11 870
Жесткий диск: 2 ТБ Seagate Barracuda ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2880
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Aerocool Xpredator X1 Devil Red Edition (ATX, 2x 120 мм, 2x USB 3.0, аудио)	2020
Блок питания: HIPER V700 (750 Вт, 140 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 4x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	2600
Системный блок:	**35 050**
Мышь: Logitech G9x (5700 dpi, лазерная, проводная)	1950
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G105 (проводная, подсветка, 114 основных + 10 дополнительных клавиш)	4600
Колонки: Edifier R2700 (2.0, 2x 64 Вт, 20-20 000 Гц, 85 дБ)	6860
Монитор: ViewSonic V3D245 (LED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, выход на наушники, поддержка 3D, очки в комплекте, динамики 2x 1,5 Вт)	12 500
Системный блок и периферия:	**60 960**
Замена ЦП: Intel Core i7-3770K (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,5 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	2660
Замена видеокарты: ASUS GTX680-DC2O-2GD5 (NVIDIA GeForce GTX 680, 1019-1084/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	2740
SSD: 128 ГБ Transcend TS128GSSD720 (SATA Rev. 3, зап. — 540 МБ/с, чт. — 560 МБ/с)	4170
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**72 980**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

ЦП: AMD FX-6100 (Zambezi, Socket AM3+, 3,3 ГГц, L2-кэш 6 МБ, L3-кэш 8 МБ)	3350
Кулер: Deepcool Gammax 200 (алюминий + медь, 92 мм, 900-2200 об/мин, 17,8-34,6 дБ)	450
Системная плата: ASUS M5A97 R2.0 (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB850, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, S/PDIF-out, LAN, аудио)	2460
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CML8GX3M2A1600C9B)	1830
Видеокарта: Gigabyte GV-R785OC-2GD (AMD Radeon HD 7850, 975/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	6010
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2180
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Gigabyte GZ-X6B (ATX, 120 мм, 2x USB 2.0, аудио)	1400
Блок питания: HIPER V550 (550 Вт, 140 мм, разборный 20+4-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 4x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	1800
Системный блок:	**20 020**
Мышь: A4Tech XL-750MK (600-3600 dpi, лазерная, проводная)	640
Клавиатура: A4-Tech A4-X7-G800V (проводная, 104 основных + 22 доп. клавиши)	630
Колонки: Jetbalance Jb-345 (2.0, 2x 18 Вт, 20-20 000 Гц)	1600
Монитор: ASUS VS247H (LED, TN+Film, 23,6 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, выход на наушники)	7250
Системный блок и периферия:	**30 140**
Замена ЦП: AMD FX-6300 (Vishera, Socket AM3+, 3,5 ГГц, L2-кэш 6 МБ, L3-кэш 8 МБ)	790
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N66TWF2-2GD (NVIDIA GeForce GTX 660 Ti, 941-1019/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	2770
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CML8GX3M2A1600C9B)	1830
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**37 980**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

ЦП: Intel Core i3-3220 (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	3840
Кулер: Cooler Master X Dream i117 (алюминий + медь, 95 мм, 1800 об/мин, 19 дБ)	490
Системная плата: ASRock ZH77 Pro3 (ATX, Socket LGA1155, Intel H77, 4x DDR3-1066/1333/1600 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, PCIe x1, 2x PCI, 2x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, PS/2, 2x USB 2.0, 4x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), HDMI, аудио)	2520
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CML8GX3M2A1600C9B)	1830
Видеокарта: Gigabyte GV-R785OC-2GD (AMD Radeon HD 7850, 975/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	6010
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2180
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Gigabyte GZ-X6B (ATX, 120 мм, 2x USB 2.0, аудио)	1400
Блок питания: HIPER V550 (550 Вт, 140 мм, разборный 20+4-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 4x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	1800
Системный блок:	**20 610**
Мышь: A4Tech XL-750H (600-3600 dpi, лазерная, проводная)	640
Клавиатура: A4-Tech A4-X7-G800V (провод., 104 осн. + 22 доп. клавиши)	630
Колонки: Jetbalance Jb-444 (2.1, 2x 9 Вт + 12 Вт, 70 дБ, 50-20 000 Гц)	1820
Монитор: ViewSonic V3D231 (LED, TN+Film, 23 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, выход на наушники, поддержка 3D, очки в комплекте)	9100
Системный блок и периферия:	**32 800**
Замена ЦП: Intel Core i5-3570K (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	3720
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N66TWF2-2GD (NVIDIA GeForce GTX 660 Ti, 941-1019/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	2770
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CML8GX3M2A1600C9B)	1830
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**43 570**

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

ЦП: AMD FX-6300 (Vishera, Socket AM3+, 3,5 ГГц, L2-кэш 6 МБ, L3-кэш 8 МБ)	4140
Кулер: Deepcool Iceedge 400 XT (ал. + медь, 92 мм, 900-2200 об/мин, 17,8 - 28,1 дБ)	920
Системная плата: ASUS M5A97 R2.0 (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB850, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, S/PDIF-out, LAN, аудио)	2460
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CML8GX3M2A1600C9B)	1830
Видеокарта: Gigabyte GV-N66TWF2-2GD (NVIDIA GeForce GTX 660 Ti, 941-1019/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	8780
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2180
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Gigabyte GZ-G1 Plus (ATX, 3x 120 мм, 80 мм, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	2020
Блок питания: Aerocool Strike-X 600 (600 Вт, 140 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 5x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	2090
Системный блок:	**24 960**
Мышь: Oklick HUNTER (3600 dpi, лазерная, проводная)	1550
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G110 (проводная, 104 основных + 25 дополнительных клавиш, подсветка, USB-хаб)	2550
Колонки: Edifier R2000T (2.0, 2x 30 Вт, 38-20 000 Гц, 95 дБ)	4160
Монитор: BenQ GL2750HM (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1200:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, стереоколонки 2x 2 Вт)	9650
Системный блок и периферия:	**42 870**
Замена ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, Socket AM3+, 4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	2050
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N670WF2-2GD (NVIDIA GeForce GTX 670, 941-1018/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3800
SSD: 120 ГБ KINGMAX SMP35 (SATA Rev. 3, запись — 520 МБ/с, чтение — 550 МБ/с)	3130
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**54 300**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

ЦП: Intel Core i3-3240 (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	4360
Кулер: Deepcool Iceedge 400 XT (ал. + медь, 92 мм, 900-2200 об/мин, 17,8 - 28,1 дБ)	920
Системная плата: ASRock ZH77 Pro3 (ATX, Socket LGA1155, Intel H77, 4x DDR3-1066/1333/1600 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, PCIe x1, 2x PCI, 2x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, PS/2, 2x USB 2.0, 4x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), HDMI, аудио)	2570
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CML8GX3M2A1600C9B)	1830
Видеокарта: Gigabyte GV-N66TWF2-2GD (NVIDIA GeForce GTX 660 Ti, 941-1019/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	8780
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2180
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Aerocool Value X-Warrior (ATX, 2x 120 мм, 2x USB 2.0, аудио)	1920
Блок питания: Aerocool Strike-X 600 (600 Вт, 140 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 5x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	2090
Системный блок:	**25 190**
Мышь: Oklick HUNTER (3600 dpi, лазерная, проводная)	1550
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G110 (проводная, 104 основных + 25 дополнительных клавиш, подсветка, USB-хаб)	2850
Колонки: Microlab FC 730 (5.1, 84 Вт, 30-20 000 Гц, 70 дБ, пульт ДУ)	5220
Монитор: ViewSonic VX2770SMH-LED (LED, IPS, 27 дюймов, 1920x1080, 7 мс, 250 кд/м², D-Sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	10 990
Системный блок и периферия:	**45 800**
Замена ЦП: Intel Core i5-3570K (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	3200
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N670WF2-2GD (NVIDIA GeForce GTX 670, 941-1018/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3090
SSD: 120 ГБ KINGMAX SMP35 (SATA Rev. 3, запись — 520 МБ/с, чтение — 550 МБ/с)	3130
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**57 670**

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Здравствуйте, дорогие читатели! Вот и случилось то, о чем вы так долго просили, то, к чему мы так долго готовились. Рубрика «Почта» возвращается на страницы «Игромании» в обновленном формате. Я наконец-то разгребла кучу других важных дел по журналу, по поездкам и вообще по работе и теперь снова готова каждый месяц вычитывать сотни интереснейших писем, отбирать лучшие вопросы, хватать за шкирку Алексея незадолго до очередной сдачи номера, устраивать с ним детальный разбор ваших опусов. Страшно сказать, как я по всему этому соскучилась.

При этом с «Почтой» произойдет (вернее, уже произошло) несколько важных изменений, про которые прямо сейчас и расскажу. Мы решили совсем убрать из рубрики маленькие вопросы текущего характера, потому что для этого у нас теперь есть раздел «Трибуна» на ***www.igromania.ru***. Я там тоже планирую появляться.

В «Почте» же мы теперь отвечаем на вопросы глобальные, которые иногда требуют каких-то дополнительных исследований или знаний. При этом мы, если понадобится, готовы разыскивать экспертов и брать у них комментарии. Не факт, что это будет нужно каждый выпуск, но, если вопрос требует мнения специалиста, мы этого специалиста будем искать и пытать с пристрастием.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Всех приветствую. С почином. Про основные позиции Света вам уже все рассказала. Добавлю, что, исходя из новой логики (черт, слова-то какие!) «Почты», теперь каждое письмо представляет собой небольшую статью размером от половины страницы до разворота. Хотя, если будет какой-то совсем уж глобальный вопрос, возможно, он и больше места займет. Вот спросит кто-нибудь про самые страшные игры, а я даже в столь же страшном сне не представляю себе, как про них на двух полосах рассказать. Только про самые главные хорроры — это разговор страниц на пять-шесть.

Что касается чисто технических моментов, то уже сейчас вы можете наблюдать их на соседних страницах. Поскольку мы теперь разбираем только большие серьезные письма, то и оформление соответствующее. Каждое письмо — самостоятельный материал, с иллюстрациями, подписями, иногда даже с сопроводительными тематическими врезками.

Есть у нас на ближайшее будущее еще одна идея. Сделать «Почту» интерактивной. Как этого добиться, мы еще окончательно не решили, но главная идея в том, чтобы у вас появилась возможность поучаствовать с нами в интерактивном диалоге и тоже прокомментировать письма, приходящие в редакцию. А самые интересные и вдумчивые ответы в итоге могут оказаться на страницах журнала.

Но что-то мы заговорились. Давайте начинать.

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На ***mail@igromania.ru*** приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, начинаться со слова «Игромания», соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «Игромания: открытие пространства в шутерах!» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или «Игромания: игры и их влияние на психику».

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх.

■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно.

Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

■ Форум «Почта журнала». На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и неопубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводкой — ***http://forum.igromania.ru***.

СУШИ ИЗ ЗОМБИ

Каковы на вкус зомби и стоит ли их есть

У меня есть несколько теоретических вопросов по поводу зомби, которые за последние несколько лет буквально заполонили игры. Да, в общем-то, и телеэкраны тоже. Сначала вопрос банальный: могут ли зомби вообще существовать? На этот вопрос много кто отвечал, но однозначности, так понимаю, до сих пор нет?

И второй вопрос, ответа на который я вообще найти так и не смог. Вот в играх после апокалипсиса зомби заполоняют буквально весь мир. И героям приходится мало того, что постоянно спасаться от них, так еще и выискивать себе пропитание. Но! Нельзя ли питаться самими зомби? Это ведь такое очевидное решение. Понимаю, что противно. Но в экстремальных условиях люди и не такое ели. Так в чем же проблема? — Федор Ельцов

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Признаться, меня вопрос слегка обескуражил. О том, что в целом зомби могут существовать, если речь идет не о мертвом человеке, а просто о воздействии ядов и психотропных веществ, — это я знаю. Детально, кстати, про зомби вы можете прочитать прямо в этом номере журнала, в статье «Игры + наука = ?». Но вот можно ли зомби есть?!

Тут, думаю, что-то внятное сможет ответить Алексей с его медицинским образованием и судебно-медицинской специализацией. Я лишь скажу, что не могу представить себе ситуацию, в которой я бы согласилась глотать плоть зомби. Ну, то есть это надо, чтобы тебя посадили в закрытую комнату и ничего другого больше не давали. Только мертвяков. В реальности же всегда есть возможность найти альтернативные источники пищи.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Света очень правильную оговорку сделала. Если речь о зомбированном живом человеке, то ответ очевиден — физиологически есть мясо такого зомби можно, но это самое настоящее людоедство. Даже в мире, где законы больше не действуют, до такого опустятся либо законченные подонки, либо люди, у которых нет никакой возможности добыть себе иное пропитание.

А вот в случае с каноническими зомби ситуация совсем не так проста, как кажется. Если мы предполагаем, что зомби — это труп, разлагающийся, но по каким-то причинам ходячий и весьма голодный, значит и процессы в нем должны протекать те же самые, что и в трупе.

Меня всегда искренне удивляло, почему создатели зомби-миров не учитывают ряд очевидных вещей. Где у зомби трупные пятна? Где окоченение? И, в конце концов, почему они не разлагаются и не разваливаются на части?

Что касается приготовления из зомби вкусной и питательной пищи, то тут главное препятствие — трупные яды. Меркоптаны и птомаины. Вещества эти смертельно опасны и даже в небольшом количестве могут отправить гурмана на тот свет. Термическая и микроволновая обработка пищи частично может решить проблему, но полностью избавиться от биогенных аминов, увы, не выйдет.

Правда, есть одно «но». Существуют люди, которые спокойно питаются гнилым мясом, полным птомаинов, и неплохо себя при этом чувствуют. Например, некоторые северные народности — эскимосы, чукчи, эвенки. У них есть целый ряд традиционных блюд из испорченного мяса.

Например, кивиак. Ловят люриков или тупиков (это такие птички), зашивают несколько сотен неощипанных и непотрошеных тушек в моржовую шкуру, придавливают камнями и оставляют на полгода. Потом вскрывают шкуру, достают слегка гомогенизированных птах и едят. В помещении это есть совершенно невозможно, но и на улице, говорят, запах стоит такой, что неподготовленный человек ближе чем на десять метров вряд ли подойдет.

Те же народности часто готовят копальхем: опускают в болото тушу убитого оленя, где он и разлагается потихоньку несколько месяцев. Одновременно идет процесс торфяного дубления, так что получается эдакая полугниль, полумумия. Потом достают и тоже едят.

У скандинавов, кстати, одно из национальных блюд — хакарл, перегнившие куски полярной акулы. Туристы иногда покупают по незнанию, а затем эвакуируются из гостиницы целыми стадами, потому что амбре от хакарла такое, что хоть вешайся.

А теперь вернемся к нашим любимым зомби. Люди, которые с детства едят описанные выше блюда, привыкают к ним, и трупные яды уже не оказывают на них столь негативного воздействия. Они запросто переносят концентрации птомаинов в сотни раз выше, чем те, что убивают неподготовленного человека. И если вдруг дело дойдет до поедания зомби, то именно эти народности смогут запросто нашинковать ходячего мертвяка на кусочки и приготовить из него питательное суши. Возможно, они даже получат удовольствие от поедания столь странного продукта. А вот остальные могут не пережить подобную трапезу. ■

Милашка тупик — эту красивейшую птицу некоторые народности, увы, тоже используют для приготовления кивиака.

Чтобы дойти до поедания подобных тварей, нужно очень сильно проголодаться и как следует натренировать печень на переработку биогенных аминов.

ПОСТЫДНЫЕ СТВОЛЫ

О пользе мата в выборе оружия

Я постоянно играю в онлайновые экшены. И почти во всех есть оружие, которое многими игроками признается читерским. Если играешь с ним, тебя в чате обкладывают отборным матом. Почему разработчики ничего с этим не делают? Не кажется ли вам, что если уж оружие есть в игре, то им не может быть стыдно пользоваться? — *Роман Ивашкин*

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Я вообще знаю очень мало игр, в которых бы не обкладывали отборным матом, если ты начинаешь выигрывать. Приведу простой пример: я с самого выхода много играю в Black Ops 2. Сначала качала дробовики. И почти каждый раз, когда я выигрывала раунд, находилась парочка игроков, которые писали в чате, что играть с KSG или с M126 — это читерство и позор.

Хорошо. Через некоторое время дробовики мне поднадоели, и я начала качать штурмовые винтовки. Думаете, оппоненты успокоились? Разумеется, нет. Мне тут же начали писать, что SMR для нубов, что AN-94 для лохов, а уж если я играла с Type 25, то народ просто на вой исходил.

Ладно. Через пару месяцев мне надоели штурмовые винтовки, и я попробовала играть снайпером. У меня это не очень получалось, но в те немногие раунды, в которых удавалось оказаться на первом месте, мне всегда писали, что Ballista — это не круто и позор. Когда же я перескочила на ПП и совершила страшное — докачалась до «Скорпиона» и некоторое время бегала с ним, — меня просто с грязью смешали. Обзывали либо читером, потому что якобы невозможно столько фрагов настрелять за раунд, либо нубом, потому что «Скорпион» — исключительно нубское оружие.

И очень хорошо, что я умею дистанцироваться от чужого мнения. Мне кажется, что игра должна доставлять удовольствие. Если вам нравится конкретная пушка в игре, то стреляйте именно из нее, не обращая внимание на чье-то мнение. Если уж в игре есть дисбаланс, то претензия может быть только к разработчикам, но уж точно не к игрокам.

В большинстве же случаев ругань и мат в чате — результат обыкновенной зависти. Не могут некоторые смириться, что кто-то играет лучше. И с этим, увы, ничего не поделаешь.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Свет, не буду спорить — в чате орут обычно именно завистники. Но есть и другая сторона медали. В Black Ops 2 действительно сильный перекос в сторону submachine guns, и разработчики, похоже, не собираются в ближайшее время как-то исправлять ситуацию. Задорный джигит со «Скорпионом» и лазерным прицелом может выкосить всех, даже если сам при этом играет средне — не умеет тактически перемещаться по уровню, не умеет метко стрелять, да ничего, в общем-то, не умеет. Только палить от бедра — спреить.

Тех, кто любит тактику и стратегию, такой геймплей натурально бесит. Есть неписанные правила: уж если играешь с SMG, то без «лазера» и будь добр прицеливаться. И Scorpion, равно как MP7 и PDW-57, считаются самыми жгучими спреями.

Когда ты дорастаешь до определенного уровня мастерства, шиком считается ограничить себя в выборе оружия. Показать всем, что даже со сложным в обращении стволом ты можешь зарулить тех, кто бегает с ураганными пшикалками. Это не значит, что все остальные нубы, а лишь то, что ты достиг достаточно высокого уровня любительской игры.

Я регулярно ловлю себя на мысли, что с удовольствием побегал бы со Scorpion — он очень приятно ощущается и звучит, — но понимаю при этом, как на меня будут смотреть люди, с которыми я обычно играю. Поэтому мы либо договариваемся заранее, что все бегают со спреями, но без лазеров, либо я иду на паблики, где со Scorpion выступает каждый второй. Собственно, ты и сама это прекрасно знаешь, не раз вместе играли.

К слову, неписанные правила есть практически во всех играх. Взять тот же Battlefield 3, где большая часть аудитории взрослая и не очень эмоциональная. Но даже там M16A3, АС «ВАЛ» и подствольники не жалуют. Забавнее всего ситуации, когда кто-то хочет выглядеть профессионалом, но ему надо набить из подствольника определенное число фрагов, чтобы открыть достижение. Бегает, садит во всех и терпит брань в чате.

Я двумя руками за свободу — играй любым стволом, если его добавили разработчики. Но не менее интересно изучить структуру игры, понять, что в сообществе опытных игроков принято, а что нет, и попытаться играть по негласным усложненным правилам. ■

Некоторые считают, что дробовик с лазерным прицелом — читерское оружие. Особенно, если с ним кемперят в узких проходах.

Игроки из CoD, пришедшие в Battlefield, часто считают нубами всех, кто не бегает по карте сломя голову, а часто ведет огонь из-за укрытия.

ВОЙНА БИОТОПОВ

Битва мобильных платформ

Скажите, а что, на ваш взгляд, творится на рынке современных смартфонов и мобильных телефонов? Это же кошмар какой-то! Не так уж много времени прошло, когда балом правила «Нокиа», а теперь все только и говорят, что компания скоро отбросит копытца. Я держал в руках последние телефоны «Нокии», они удобные, эргономичные. При этом я читал много теорий, почему ситуация на рынке изменилась, но все уходят в детали и частности, никто не отвечает на вопрос внятно. Очень хочется услышать ваши ответы. — Cheburek

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Давайте взглянем на ситуацию с высоты птичьего полета. Вспомните, что было важно для любого владельца сотового телефона, скажем, лет десять назад. Чтобы хорошо держал сеть. Чтобы динамики были громкими и не искажали голос. Чтобы труба хорошо лежала в руке. Чтобы кнопки были удобные. Чтобы стоило железное воплощение перечисленных выше функций не целую зарплату. Ну и — как предел совершенства — чтобы десяток интересных игр было зашито, а не пара идиотских. В общем-то, на этом требования среднестатистического человека к сотовому телефону исчерпывались.

И в этой ситуации на рынке лидировал производитель, который выпускал максимальное число классно собранных трубок, чтобы удовлетворить вкусы самых разных категорий людей. С розовыми кнопочками, пуленепробиваемые, неутопляемые, строго-деловые, раскладушки книжкой, раскладушки слайдером... перечислять можно бесконечно. И Nokia в этой гонке сотовых вооружений лидировала, потому что у нее был огромный штат толковых дизайнеров, маркетологов и были мощности, которые позволяли выпустить телефон почти под любой запрос.

А потом эволюция сделала крутой вираж. Телефоны и смартфоны из категории аппаратов, по которым можно только звонить, стали превращаться в компактные мультимедийные центры. Чтобы и позвонить, и поиграть, и музыку послушать, и фильм посмотреть, и письмо напечатать.

Отношение к трубке в кармане поменялось. Людей больше интересовал уже не внешний вид аппарата, а его функционал. Труба могла выглядеть как кирпич, но если в ней было десятка три крутых игр и она могла проигрывать музыку и кино, то именно ее и покупали. Началась битва сотовых экосистем.

Сейчас, выбирая между телефоном от Nokia, Motorola, Apple или, скажем, HTC, вы выбираете уже не аппарат, а систему сервисов, которые этот аппарат предоставляет. Сама железка отошла на второй план. Да, крайне желательно, чтобы сам гаджет был красивым и удобным, но это стало не основным, а лишь одним из важных условий успеха. Сейчас телефоны продают программные среды, под которые эти телефоны заточены. Android, iOS, Windows Phone.

Вот эту-то битву Nokia и проигрывает. Не почуяла вовремя, в какую сторону ветер подул. Сейчас, объединившись с Microsoft, пытается запрыгнуть в несущийся на всех парах поезд. Шансы есть.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Кто-нибудь может себе представить, чтобы десять лет назад компания, выпускающая всего один-единственный телефон, была бы успешной? Да вам рассмеялись бы в лицо и сказали, что линейка должна состоять минимум из двадцати аппаратов. А сейчас… можно я не буду тыкать пальцем в компанию, которая раз за разом продает... всего один телефон, пересаживая на новое поколение значительную часть владельцев поколения предыдущего. А теперь представьте iPhone без App Store, без тысяч игр и программ. Кому он такой нужен?

И чем дальше, тем отчетливее будет прослеживаться эта закономерность. Платить будем не за телефон, а за сервисы. Не удивлюсь, если в какой-то момент телефоны будут раздавать бесплатно, а зарабатывать на продажах контента. Просто так на подобный шаг вряд ли кто-то решится, но если какая-то компания начнет проигрывать конкурентную борьбу — именно подобный ход может оказаться выигрышным.

По поводу мнений аналитиков, о которых вы пишете, — многие из них часто упоминают, что Nokia надо было развивать MeeGo и Symbian. Но вот ведь какая загвоздка. Современные сервисы на телефонах очень плотно завязаны на другие платформы. На Mac OS в случае с iOS, на Windows в случае с Windows Phone, а Android сам по себе давно поселился на нетбуках и других гаджетах. У Nokia же ничего подобного не было, вот почему они решили отказаться от развития собственных систем и обратили внимание на чужую разработку. ■

Новая модель Nokia 105 — время автономной работы около 35 дней, цена примерно 15 евро. Никакой экосистемы — просто труба, по которой можно звонить. Такие аппараты отлично расходятся в странах третьего мира, но в развитые страны их часто даже не поставляют.

Вольное размышление о том, как мог бы выглядеть новый iPhone. Красиво, дорого, заряда максимум на пару дней, и после покупки вы, скорее всего, будете платить не только за сотовую связь, но и за дополнительные программы, то есть за экосистему. По таким правилам старается жить современный рынок мобильных технологий.

КНИГИ БУДУЩЕГО

Что и как мы будем читать

Привет, «Игромания». С каждым годом все меньше бумажных книг продается, все больше — цифровых. Но при этом я не вижу какого-то разнообразия на рынке цифровой букинистики. Ну, то есть все продают просто аналоги бумажных книг — тот же чистый текст, только в цифре. Хорошо еще если картинки привинтят. Неужели оно и дальше так будет развиваться? В смысле, как раз не будет и останется на месте. Ведь у цифры столько возможностей, а во что это все выродилось? — Евгений Торцев

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Выродилось, как мне кажется, это все не в самое худшее. В цифровом формате сейчас довольно много интерактивных книг. Точнее, даже не интерактивных книг, а книг с элементами интерактива. Начиналось все с банальной анимации картинок. Тыкаешь пальцем в изображение, а на нем что-то происходит. Поначалу происходило что-то невнятное, потом осмысленное, а сейчас уже почти совсем хорошо.

Были попытки выпускать книги со встроенным видео, но не очень пошло, потому что люди не понимали, зачем это нужно. Видео ведь можно и на YouTube посмотреть. Было несколько попыток сделать книги со встроенными авторскими комментариями, но идея тоже заглохла.

Зато мне очень понравилось, когда в книги стали встраивать тематическое музыкальное сопровождение. К каждому рассказу или главе — своя музыка. Перелистываешь страничку, а тут тебе раз, и с помощью музыки меняют настроение.

Но если уж откровенно, то лично мне что в бумаге, что в цифровом формате. Главное — это текст. И я с большим удовольствием покупаю именно электронные версии книг, потому что это быстро, просто, дешево и не надо губить деревья. Развитие, безусловно, нужно, мне бы хотелось, чтобы оно шло в сторону энциклопедичности. Читаешь, допустим, какой-нибудь фантастический рассказ про динозавров, а тут тебе ссылочка, и можно прямо не отходя от кассы изучить информацию по конкретному ящеру, посмотреть комментарии специалиста по динозаврам, оценить какую-нибудь статистику, взглянуть на фото с археологических раскопок. Я понимаю, что все это можно в интернете отдельно найти, но когда это все в одной книге — очень здорово.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Тот интерактив, который сейчас принято добавлять в цифровые книги, — это настолько смешно, что даже обсуждать не хочется. Тыкни в дерево — отвалится листочек, постучись в дупло — вылезет белка и начнет гадить ореховой скорлупой, в смысле, сорить.

Этот формат отлично работал, когда пляски с айпадами/андроидами только начинались, потому что тыкать в белочек и дупла поначалу весело. Но очень быстро надоедает. Единственное, где это направление можно и нужно развивать, — детские книги. Вот там формат «погладь барбосика», «пощекочи киску», «проткни зайчика» превосходно работает. Более того, именно так и нужно делать детские книги, потому что ребенок хочет взаимодействовать с картинками, но на бумаге у него такой возможности нет, а тут пожалуйста.

Для взрослых нужно что-то более интересное. Первое, что приходит в голову, — контекстный интерактив. Не банальное тыканье пальцем в картинку, а сделать так, чтобы книга сама реагировала на то, как вы ее читаете. Звучит сложно, но давайте представим, как такое может работать.

Существуют системы, отслеживающие направление взгляда. Это уже не громоздкие шлемы, от которых шея через пять минут затекает, а достаточно компактные устройства. Можно сделать не банальное звуковое сопровождение для каждой страницы, а выдавать звуки, напрямую привязанные к тексту. Прочитали про тигра — услышали рык, читаете про пляж — слышите шуршание прибоя, автор описывает джунгли — вот вам адская какофония из гамадрилов, попугаев и сонь-летяг на подлевке.

Визуалка тоже может подстраиваться под чтение. Уже были попытки делать мультфильмы, сопровождающие текст, но это не работает, потому что сделать хороший мультфильм — отдельная сложнейшая работа. А вот какие-то абстрактные образы, задающие настроение, вполне можно было бы реализовать. На подложке текста или в отдельном окне. Попытки, опять же, уже предпринимались, но пока очень робкие.

Самое забавное, что наиболее интересные интерактивные проекты реализуются в музыке, а не в цифровых книгах. Хотя, казалось бы... Серьезное высказывание в жанре — это альбом Бьорк «Биофилия», который помимо того, что вышел в обычном виде, можно купить в формате аудиовизуальных игр. Каждая песня — это новый игровой опыт, зрительное переживание. ■

«Биофилия» Бьорк. Да, вот это странное нечто — визуальная обработка музыкальной композиции. Многим нравится, и они готовы за это платить.

Solar System для iPad — интерактивная энциклопедия по Солнечной системе. Можно покрутить планеты, изучить траекторию, узнать массу дополнительной справочной информации. Все интерактивно и адаптировано под планшет. Пример, как правильно конвертировать книги из бумажной версии в электронную. Но и стоит это удовольствие немало.

НАШИ ПРИЗЫ

Традиционно мы премируем авторов самых интересных писем. А поскольку в этот раз все письма у нас очень-очень интересные, то и призы получают все. А еще мы очень постараемся, чтобы и в будущих выпусках «Почты» все авторы писем получали отличные подарки за свои отличные вопросы.

Письмо «Суши из зомби». Приз — планшетный компьютер **Ritmix RMD-900** под управлением Android 4.0. Модель оснащена 9-дюймовым дисплеем формата 16:9 с емкостным сенсором. Встроенные динамик, микрофон, фронтальная вебкамера, G-сенсор и модуль Wi-Fi, поддержка видео Quad HD 2160p.

Письмо «Постыдные стволы». Профессиональные наушники арматурного типа **ATH-CK70PRO**. Чашки наушников сконструированы в форме акустического горна, что позволяет значительно уменьшить сопротивление звуковому излучению. Благодаря высокому импедансу CK70PRO можно использовать с мощными источниками звука. Модель обеспечивает высокий уровень звукоизоляции при сохранении комфортного ношения. CK70PRO имеют два стиля ношения: проводом вниз либо вверх, вокруг уха.

Письмо «Война биотопов». Наушниками **Audio-Technica CKF500**. Модель предлагает оригинальную систему укорачивания шнура, позволяя красиво намотать его на комплектный брелок, оформленный в виде ключа и предназначенный для открытого ношения на груди. Элегантная каллиграфия на чашках излучателей обозначает правый и левый наушники. Мембраны диаметром 8,8 мм генерируют звук самого высокого качества. Специальный дизайн амбушюр обеспечивает плотное и комфортное прилегание к уху, гарантируя отличную звукоизоляцию.

Письмо «Книги будущего». Набор из трех игр. Tomb Raider, Crysis 3 и Aliens: Colonial Marines (да-да, слепые ксеноморфы ждут вас).

ТЕСТ №4

АПРЕЛЬ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ Разработчики The Witcher 3 обещают, что в их новой игре будет…

А. кооператив.
Б. открытый мир.
В. мультиплеер.
Г. обучение и наем рекрутов на манер Assassin's Creed.
Д. охота на диких животных.

❷ DualShock 4 обзаведется…

А. кнопкой Share.
Б. миниатюрным экраном.
В. задней сенсорной панелью.
Г. дополнительным аналоговым стиком.
Д. биометрическим датчиком.

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ Действие Crysis 3 происходит спустя 22 года после событий второй части.

А. Угу, все верно.
Б. Что-то тут определенно не так!

❹ В Special Forces: Team X вы можете прятаться за укрытиями и совершать перекаты.

А. Правда-правда.
Б. Вы, господа, допустили ошибку!

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

❺ «You keep your weapon ready, and you stay the hell away from the ventilation ducts. If they get close, shoot for the limbs. You got that?» («Держи оружие наготове и избегай вентиляционных шахт. Если они доберутся до тебя, стреляй по конечностям. Ты понял?»)

А. Die Hard: Nakatomi Plaza
Б. Crysis 3
В. Aliens: Colonial Marines
Г. Dead Space 3
Д. Binary Domain

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?

А. The Cave
Б. Trine
В. Trine 2
Г. The Secret of Monkey Island
Д. Maniac Mansion

❼ Какая из следующих игр серии Metal Gear считается каноничной?

А. Metal Gear Acid
Б. Metal Gear Rising: Revengence
В. Snake's Revenge
Г. Metal Gear: Ghost Babel
Д. Metal Gear Solid: Social Ops

НАШ ПРИЗ

Игровая гарнитура

Turtle Beach XL1

с 50-миллиметровыми динамиками

оснащенными неодимовыми магнитамия

встроенным микрофоном

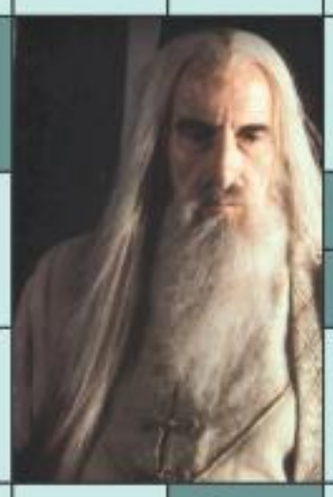
и Xbox 360 кабелем для чата

www.turtle-beach.ru

СКАНВОРД №4

АПРЕЛЬ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

Убивает оборотней		«Спаситель» Марселласа Уоллеса			7		Голос Вито в русской локализации Mafia 2				
Охотник за артефактами	2			Плейбой и филантроп	Герой многих спагетти-вестернов					4	
				6							Бывшая Османская империя
					Профессия Нико Беллика						
		Ссылка	1						Жанр кино	Игры от независимых разработчиков	
			Сценарист Max Payne 3		Соревнование между игроками						
			… Левин				Известный писатель в жанре ужасов				
	«Доктор..»			Интернет-смешок	3			Народ, живущий в районе Гималаев	5		
	Варвар из Киммерии						Манга Кодзуэ Амано				

НАШ ПРИЗ

Электронная книга

DIGMA s602w

с QWERTY-клавиатурой

дисплеем E Ink

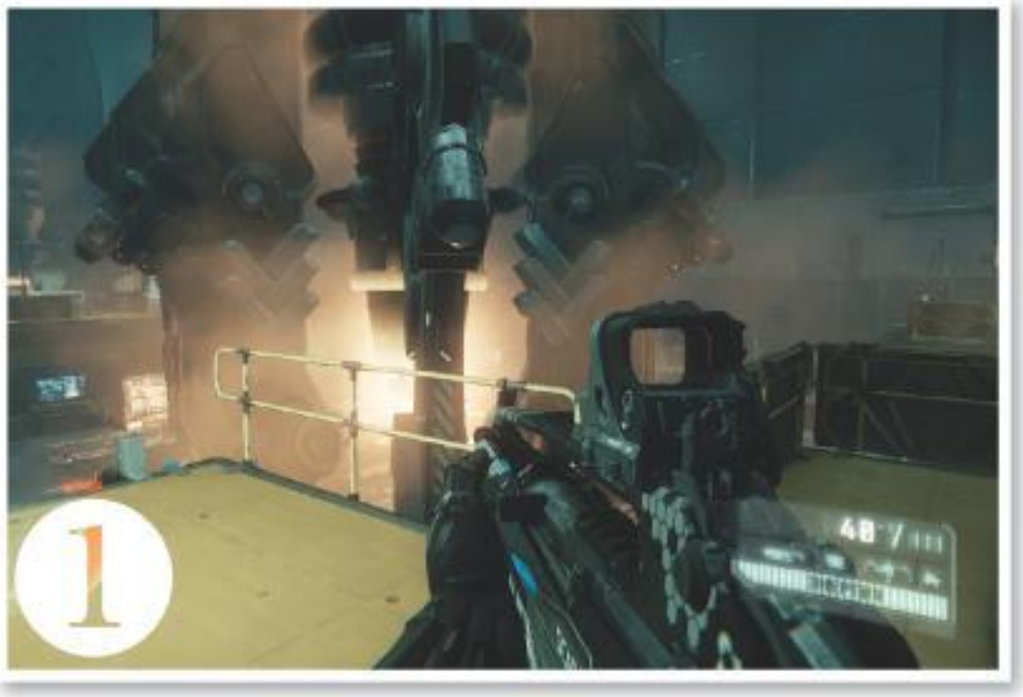
и встроенным Wi-Fi-адаптером

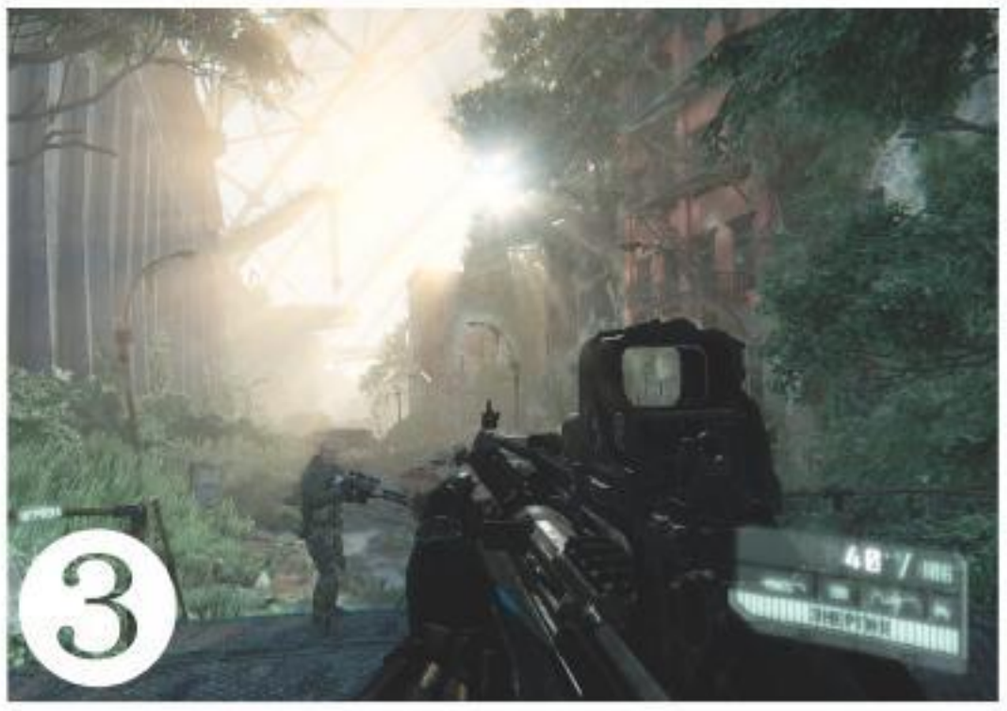
www.digma.ru

ФОТОПАМЯТЬ №4

АПРЕЛЬ

Вам нужно расставить картинки из игры **Crysis 3** в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **Файлы**.





Беспроводная
сенсорная мышь
Logitech Touch Mouse M600
с унифицированным
наномодулем USB
и кисетом для переноски
www.logitech.com

НАШ **ПРИЗ**

Апрель 2013 April

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
13	1	2	3	4	5	6	7
14	8	9	10	11	12	13	14
15	15	16	17	18	19	20	21
16	22	23	24	25	26	27	28
17	29	30	1	2	3	4	5

Издатель/разработчик Codemasters

Апрель 2013 April

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
13	1	2	3	4	5	6	7
14	8	9	10	11	12	13	14
15	15	16	17	18	19	20	21
16	22	23	24	25	26	27	28
17	29	30	1	2	3	4	5

KILLZONE
SHADOW FALL

Издатель Sony **Разработчик** Guerrilla Games

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ

№02/2013

ТЕСТ

Правильные ответы

❶ А (Godus является творческим переосмыслением Populous)
❷ А (в The Drowning люди превратились в монстров из-за странной жидкости, отравившей океаны)
❸ Б (первая игра про Слая Купера вышла на PS2)
❹ Б (Far Cry 3 начинается с цитаты из «Алисы в Стране чудес»)
❺ В (цитата из Assassin's Creed 3)
❻ В (скриншот из Sniper: Ghost Warrior)
❼ В (Винсент Перес родился в 1936 году)

Победитель

Петр Русских (Киров)

ПРИЗ

Стильный Android-смартфон **RMP-500 от Ritmix** с процессором ARM Cortex-A9, 1 ГГц внутри

Устройство оснащено большим сенсорным пятидюймовым дисплеем с разрешением 800x480

Аппарат поддерживает работу двух SIM-карт

www.ritmixrussia.ru

СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: вервольф, Волкодав, турнир, Оби, андроид, Об, форум, Старр, Ву, Борджиа, ведьмак, НЛО, Помпеи, «Энно», броня. По вертикали: абориген, вибрация, зло, дон, По. Ключевое слово: **вулканец**.

Победитель

Светлана Наумова (Мурманск)

ПРИЗ

Универсальный игровой руль **Defender Forsage Drift PRO** с полным набором клавиш управления двумя подрулевыми переключателями и режимом вибрации

www.defender.ru

ФОТОПАМЯТЬ

Правильные ответы:
(Family Guy: Back to the Multiverse)
2, 3, 4, 1

Победитель

Алексей Владыкин (Екатеринбург)

ПРИЗ

Logitech Washable Keyboard K310 USB

моющаяся мультимедийная проводная клавиатура *которая подключается через USB-интерфейс*

Устройство имеет классическую раскладку *и оснащено 104 клавишами*

www.sotmarket.ru

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.
«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).
«Сканворд»: ключевое слово.
«Фотографическая память»: 1, 2, 3, 4.

Присылать письма с ответами можно двумя способами:

❶ Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «Сканворда», **FOTO@IGROMANIA.RU** для «Фотографической памяти». В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест X. Месяц**»). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя**, **фамилию** и **город**, в котором вы живете.

❷ Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#tst для «Теста», #skn для «Сканворда», #fotos для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Пример сообщения: «#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: CONTEST@IGROMANIA.RU
ТЕМА: Тест №X. Месяц

1 — Б
2 — А
3 — Б
4 — В
5 — А
6 — Б
7 — А
Иван Иванов, г. Иваново

НОМЕР: 1121 ABC

#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на конкурсы принимаются до 01.05.2013. Итоги будут подведены в июньском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на info@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

ОБРУШИЛИСЬ МЕЧТЫ

Как free-to-play мышление превращает художников в бизнесменов

Геворг Акопян

Когда Рагнар Торнквист, геймдизайнер и сценарист, которого я до сих пор безмерно уважаю, но уже не так сильно люблю, заикнулся о продолжении главного сериала своей карьеры — **The Longest Journey**, — у тысяч людей сердце забилось быстрее. И у меня в том числе. Что четырнадцать лет назад, что сейчас — это безупречное приключение, которое не стыдно сравнить с лучшими литературными произведениями жанра. Если совсем честно, то TLJ воспринималась скорее не как квест, а как книга, немного интерактивная и красочная, с фантастической озвучкой и артом.

Проблемы Эйприл Райан, студентки академии изобразительных искусств, становились будто твоими собственными, мир казался настоящим, а персонажи — живыми. Знаю, журналисты постоянно говорят подобные вещи о самых разных играх, но TLJ если не выделяется среди всех, то уж точно стоит на одной ступеньке с лучшими. Если сомневаетесь, то просто попытайтесь вспомнить, когда вы в последний раз встречали героиню видеоигры, которая говорила и вела себя как *настоящая* девушка, а не ее искаженный и опошленный образ, рожденный в голове мужчины? В 2006 году, с выходом **Dreamfall**, в котором история продолжилась, фокус сместился на новую героиню, апатичную Зои — милую, но не такую интересную, как Эйприл.

После ухода из **Funcom**, связанного с провалом дорогущей онлайновой RPG **The Secret World**, Торнквист основал **Red Thread Games** (в составе — сплошь ветераны норвежской игровой индустрии, большинство из них тоже сбежали из Funcom), чтобы наконец-то закончить наше бесконечное путешествие. Запустился Kickstarter. Авторы попросили всего 850 тысяч долларов (175 тысяч на создание прототипа любезно выделил Норвежский киноинститут). Главная героиня — Зои (теперь с пирсингом в носу!), целевая платформа — PC, релиз — в 2014-м. Было сложно поверить, что все происходит на самом деле, фанаты дружно сходили с ума на форумах и праздновали так, будто наступил Новый год. И я вместе с ними.

Да, в своих мечтах я видел продолжение истории Эйприл (или на худой конец приквел, подробно рассказывающий о том, что она делала в промежутке между первой и второй частью), работающее на технологии уровня **Heavy Rain**, с высокой степенью нелинейности. Но легко был готов смириться и с кривой анимацией, и с мутными текстурами, и, что самое сложное, тем, что Эйприл окончательно ушла на задний план.

Но тут произошло ужасное. Собрав что-то около миллиона, новообразованная студия стала рассказывать о так называемых stretch goals — дополнительном функционале и контенте, который появится в игре в зависимости от итоговой суммы. Напротив пункта «2 миллиона» значилось непонятное The Longest Journey Home. Мне до сих пор жаль, что я прочел описание. С двумя миллионами Торнквист пообещал сделать уже *две* игры. Одна — подробный сиквел Dreamfall с Зои. Вторая — классическое 2D-приключение с инвентарем и пиксельхантингом, вручную нарисованными задниками и… Эйприл в качестве главной героини. Занавес.

Торнквист не просто шантажировал преданных поклонников, сказав, что «две истории невозможно объединить в одной игре». Он открыто, хоть и неосознанно признался в том, что мыслит в первую очередь уже не как творец, а бизнесмен, причем мыслит ужасными категориями: дадите немного денег — получите немного, дадите чуть больше — получите чуть больше, дадите очень много — и все будет как надо.

Посмотрев на это, первым делом хочется отозвать деньги, потраченные на коробочное коллекционное издание. Два миллиона явно не наберутся, а прохождение будет омрачено знанием того, что все могло быть куда лучше.

Ужас ситуации заключается в том, что Торнквист продает не просто «новое оружие», «новые доспехи» и вообще все то, что обычно дают за микротранзакции. Он не просто предлагает ненужные бонусы тем, кто даст ему чуть больше денег. Он собрал сумму, которую просил у фанатов за продолжение истории, а теперь радостно сообщил им, что придется доплатить еще, потому что история вроде как будет не вся. На вопрос о том, почему бы не раскрыть судьбу обеих девушек в одной игре, которую поклонники уже честно профинансировали, он ответил, что это «две несовместимые вещи». Хотя понятно, что на самом деле «две несовместимые вещи» — это бизнес и творчество, и грустно, что Торнквист злоупотребляет доверием и помощью фанатов, еще даже не успев отплатить им в ответ.

FLEXTRON
компьютеры

Открытие виртуального мира с компьютером FLEXTRON Premiera 55 на базе процессора Intel® Core™ i5-3550

FLEXTRON® Premiera 55 на базе процессора Intel® Core™ i5-3550

- Четырехъядерный процессор третьего поколения Intel® Core™ i5-3550
- Платформа ASUS
- 8 ГБ DDR3 PC10600
- 1500 ГБ SATA III, 32M/7200
- Графический процессор NVIDIA GeForce 550Ti 1024MB
- Привод DVD±RW Multi
- Card Reader USB 3.0
- Высококачественный корпус In-Win EAR-011 450Вт
- Лицензионная операционная система Windows 7
- Microsoft Office Starter 2010
- Антивирус MS Essential

реклама

Ф-ЦЕНТР
КОМПЬЮТЕРЫ ОРГТЕХНИКА
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

Магазины «Ф-Центр»
Удобство покупки
Выгода всегда

(495) 925-64-47
www.fcenter.ru www.fcshop.ru

Адреса салонов--магазинов:
м. «Бабушкинская» ул. Сухонская, 7А
м. «Владыкино» Алтуфьевское ш., 16
м. «Беляево» ул. Миклухо-Маклая, 55
м. «Улица 1905 года» ул. Мантулинская, 2

Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран. Для получения дополнительной информации о рейтинге процессоров Intel посетите сайт **www.intel.ru/rating.**

СНАЙПЕР 2
ВОИН-ПРИЗРАК

УЖЕ
В ПРОДАЖЕ

ЕСТЬ БОЙЦЫ, А ЕСТЬ
СНАЙПЕРЫ

Реклама

18+ XBOX 360. XBOX LIVE PS3. THE WAY NVIDIA PC DVD ROM GI GAMES CRYENGINE 3 Autodesk Scaleform STEAMWORKS iiyama Official Partner

Снайпер. Воин-призрак 2 © City Interactive S.A., 2013. Все права сохраняются за правообладателем. Разработка и издание: компания City Interactive S.A. Обозначение «Снайпер. Воин-призрак 2» является товарным знаком City Interactive S.A. Все права сохраняются за правообладателем. Снайпер. Воин-призрак 2 включает программное обеспечение Autodesk® Scaleform®, © Autodesk, Inc., 2013. Все права сохраняются за правообладателем. Определенные части программного обеспечения включены по лицензии © Crytek GmbH, 2004-2013. ©Valve Corporation, 2013. Обозначение "Steamworks" и логотип Steamworks являются товарными знаками и/или зарегистрированными товарными знаками Valve Corporation в США и/или других странах. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Обозначения "Blu-ray Disc" и "BD" являются товарными знаками. Обозначения "Microsoft", "Xbox", "Xbox 360", "Xbox LIVE", и логотипы Xbox являются товарными знаками группы компаний Microsoft и используются по лицензии Microsoft. Все права сохраняются за правообладателем. Логотипы NVIDIA и "The Way It's Meant To Be Played" являются зарегистрированными торговыми марками корпорации NVIDIA. © 1997-2013 Корпорация NVIDIA Corporation. Все права защищены. Корпорация NVIDIA, 2701 San Tomas Expressway Santa Clara, CA 95050, USA.